



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Engenharias

A importância da narrativa nos jogos digitais: o caso *Heavy Rain*

(Entrega final)

André Moura Batista Bracons Felizol

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

Covilhã, Dezembro de 2017

Dedicatória

Este trabalho é dedicado à minha família, em especial à minha mãe e ao meu tio.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a diversas pessoas, sem as quais a realização deste trabalho não teria sido possível.

Em primeiro lugar, agradecer a toda a minha família, em especial à minha mãe por me ter formado e educado e ao meu tio por sempre me ter incentivado, motivando-me constantemente, a concluir esta etapa da minha formação.

Agradeço também a todos os meus amigos e à minha namorada, em especial ao João Mendes, Jorge Rodrigues, Beatriz Tomás de Matos, pelo apoio que sempre me deram e pela ajuda prestada quando atravessava uma fase mais complicada no desenvolvimento deste trabalho.

Um agradecimento especial ao Professor Doutor Francisco Merino por me ter orientado, permitindo colocar de lado as formalidades, facilitando todo o processo de comunicação entre professor e aluno.

Um agradecimento também ao Professor Frutuoso Silva por me ter cedido o seu tempo de aula para a realização de inquéritos, e aos colegas de primeiro ano de Mestrado de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais pelo preenchimento dos mesmos, contribuindo desse modo para a realização deste trabalho.

A todos, os meus sinceros agradecimentos!

Resumo

Este trabalho tem como base de investigação a narrativa nos videojogos atuais. Possui ou não a narrativa, de facto, um papel fundamental no desenvolvimento de videojogos? Qual o seu contributo para a imersão do jogador? Para a obtenção de respostas, foi utilizado o jogo Heavy Rain por ser considerado um dos pioneiros, na indústria, em apresentar a narrativa como principal elemento imersivo. Em suma, pretender perceber se na narrativa pode imergir um jogador numa realidade paralela que ele pode controlar de algum modo.

Palavras-chave

Jogos Digitais, Narrativa, Imersão, Decisão, Jogabilidade

Abstract

This work is based on investigation of the narrative in the current videogames. Does narrative, in fact, play a key role in the development of video games? What is the contribution to the immersion of the player? To get some answers, the game Heavy Rain will be analysed, as one of the pioneers in the industry, to present the narrative as the main immersive element. In short, we intend to realize if the narrative can immerse a player in a parallel reality that he can control somehow.

Keywords

Digital Games, Narrative, Immersion, Decision, Gameplay

Índice

Introdução	1
Metodologia	3
1. A Narrativa nos Videojogos	5
1.1 Narratologistas e Ludologistas.....	6
1.2 Tipologias Narrativas	11
1.3 O Mundo Narrativo nos Videojogos	13
2. A Interatividade nos Videojogos	16
2.1 Formas de interação com o jogador	16
2.2 Narrativas interativas	20
3. Estruturas da Narrativa Digital	22
3.1 Prólogo e Contexto	23
3.2 Desenvolvimento de Personagens	24
3.3 Estrutura da Narrativa	27
4. A Imersão do Jogador	30
4.1 Elementos imersivos nos videojogos	32
4.1.1 A Narrativa	32
4.1.2 Efeitos Sonoros.....	35
4.1.3 O Ciberespaço.....	36
4.2 Pontos de Vista.....	37
4.3 O efeito Transmedia.....	39
5. A narrativa como processo imersivo dos Videojogos.....	40
5.1 Identificação do Jogador	40
5.2 A relação do jogador com a narrativa	43
5.3 O caso <i>Heavy Rain</i>	45
5.3.1 Estudo das Personagens de <i>Heavy Rain</i>	47
5.3.2 Análise da estrutura narrativa de <i>Heavy Rain</i>	51

5.3.3	Considerações sobre a narrativa de <i>Heavy Rain</i>	55
	Conclusão	63
	Bibliografia.....	64
	Anexos	66
	Índice Remissivo de Videojogos.....	69

Índice de Figuras

Figura 1 - Classes de personagens segundo Falcão (Falcão, 2015).....	27
Figura 2 - A jornada do herói de Vogler, segundo Falcão (Falcão, 2008).....	29
Figura 3 - Quadro com os tipos de personagens em <i>Fahrenheit</i> (Falcão, 2008).....	34
Figura 4 - Diferença na navegação em primeira e terceira pessoa (Zagalo, 2009).....	39
Figura 5 - Exemplo da jogabilidade de <i>Heavy Rain</i> através do sistema <i>Quick Time Events</i> (Gamespot, 2010).....	47
Figura 6 - Protagonistas do jogo <i>Heavy Rain</i> (Pitillo, 2011).....	50
Figura 7 - Estrutura narrativa de <i>Heavy Rain</i> (Game Narrative Summit, 2016).....	52
Figura 8 - Representação de final para Ethan em que a personagem recomeça uma nova vida com o filho.....	53
Figura 9 - Representação de final para a personagem Madison em que esta se torna numa figura mediática.....	54
Figura 10 - Representação de final para a personagem Norman em que o detetive consegue resolver o caso e ultrapassar a sua adição às drogas.....	54
Figura 11 - Representação de final para a personagem Scott em que este consegue sobreviver e escapar à prisão.....	55
Figura 12 - Os números de <i>Heavy Rain</i> (IGN, 2011).....	56

Índice de Gráficos

Gráfico 1 - Plataformas de videogames usadas pelos inquiridos.....	41
Gráfico 2 - Categoria que descreve a relação da amostra com os videogames.....	42
Gráfico 3 - Estilo de jogo preferido dos inquiridos.....	43
Gráfico 4 - Importância da narrativa para os inquiridos.....	44
Gráfico 5 - Avaliação da importância da narrativa num videogame.....	45
Gráfico 6 - Conhecimento dos inquiridos acerca do jogo <i>Heavy Rain</i>	57
Gráfico 7 - Questão para determinar os inquiridos que jogaram <i>Heavy Rain</i>	58
Gráfico 8 - Opinião dos inquiridos sobre os elementos imersivos do jogo.....	59
Gráfico 9 - Graus de imersão referidos pela amostra ao jogar <i>Heavy Rain</i>	59
Gráfico 10 - Horas de jogo dispensadas pelos inquiridos para jogar <i>Heavy Rain</i>	60
Gráfico 11 - Conhecimento dos jogadores sobre os vários finais de <i>Heavy Rain</i>	61
Gráfico 12 - Conhecimento da amostra sobre a quantidade de finais jogáveis de <i>Heavy Rain</i>	62

Lista de Acrónimos

3D	Três Dimensões
4D	Quatro Dimensões
CIA	Central Intelligence Agency
EUA	Estados Unidos da América
FBI	Federal Bureau of Investigation
FPS	Jogos de tiro na primeira pessoa
IRC	Internet Relay Chat
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MMORPG	Jogos online para multijogadores em massa
PC	Computador Pessoal
QI	Quociente de Inteligência
RPG	Jogo de interpretação de papéis
RV	Realidade Virtual
Smart TV	Televisão Inteligente
WWW	World Wide Web

Introdução

Este trabalho tem como base de investigação o papel da narrativa nos jogos digitais atuais. Pretendemos avaliar a narrativa como uma ferramenta preponderante na imersão do jogador. Até que ponto a mesma pode imergir o jogador numa realidade paralela em que ele pode exercer algum tipo de controlo?

Considerando que a narrativa é uma área essencial no desenvolvimento de videojogos, eis a motivação para a realização deste trabalho. Embora seja uma área ainda em expansão nesta indústria, é incontornável a sua preponderância.

Quando jogamos videojogos que enfatizam a narrativa, pretendemos abstrair-nos e termos a possibilidade de pertencer a uma realidade paralela à nossa, mas que podemos de algum modo controlar. A mesma assume um papel fundamental na imersão do jogador porque em conjunto com a interatividade transporta o desenrolar da ação para o mesmo, conferindo-lhe um papel ativo para o desenrolar do processo.

O avanço das tecnologias, a chegada da realidade virtual e a aposta das principais empresas de videojogos em melhorar a experiência dos jogadores - acompanhados pela contratação de atores, dobragem de vozes e até pela produção de jogos baseados em filmes - permitiram transformar o videojogo numa poderosa experiência imersiva.

Em primeira instância, abordaremos a narrativa nos videojogos, desde o debate incontornável entre narratologistas e ludologistas acerca do que consideram ser um videojogo, até às diferentes tipologias que podem ser utilizadas para representar o mundo narrado através de um videojogo. Pretendemos perceber se esta polémica ainda é atual, procurando ilustrar a nossa análise através de algumas tendências emergentes na utilização da mesma em videojogos.

Este trabalho fará uma análise da narrativa, reconhecendo que esta funciona como um mecanismo vital para a evolução da jogabilidade. Analisando vários jogos históricos e contemporâneos, abordaremos diferentes estilos da mesma com o objetivo de identificar procedimentos na construção de elementos para os videojogos. Examinaremos processos de narração tradicionais e históricos, como a jornada do herói, e procuraremos determinar como estes se inserem no fluxo da narrativa e nos elementos estratégicos da jogabilidade. A interatividade entre jogo e jogador será também um foco da nossa análise.

Serão ainda contextualizadas as estruturas narrativas digitais, desde o contexto - o chamado *background* - ao desenvolvimento de personagens e restantes elementos constitutivos da narrativa num videojogo. Por fim, será analisada a imersão neste tipo concreto de videojogos.

Pretendemos identificar os fatores que contribuem para que o jogador se sinta imerso numa aventura gráfica e, sobretudo, compreender o papel que assume no processo de imersão.

As aventuras gráficas consistem num género de videojogos que apresentam narrativas interativas, permitindo ao jogador interagir com objetos, personagens, cenários e até ter um papel ativo em decisões que podem alterar o curso dos acontecimentos. Essa imersão e a possibilidade de escolha fazem com que cada vez mais as aventuras gráficas sejam uma experiência rica e multissensorial para os jogadores. Os jogos que apresentam estas características têm impacto na forma como somos projetados para uma realidade que não é a nossa. Entre os principais títulos destacam-se alguns jogos como *Heavy Rain* (2010), *Life is Strange* (2015)¹, *Fahrenheit* (2005), *The Walking Dead* (2012)², entre muitos outros. Todos eles apresentam algo em comum: uma narrativa marcante/envolvente e a possibilidade de determinar a ação da mesma e consequentemente, o seu desfecho.

Em resumo, este trabalho pretende testar e, se possível, corroborar a teoria de que a narrativa tem assumido um papel fundamental no desenvolvimento de videojogos, sendo, no entanto, perceptível que a maioria dos jogadores ainda não lhe atribui uma elevada importância. No entanto, o paradigma está a ser alterado, gradualmente, já que a narrativa vai tendo cada vez mais influência no jogador. As aventuras gráficas são cada vez mais um género a ser considerado pelos jogadores, a par dos *First Person Shooters* e dos denominados *sandbox*, ou seja, os jogos em mundo aberto e que permitem alguma forma de navegação desse mesmo mundo.

A narrativa detém um enorme impacto em alguns géneros de videojogos, especialmente nas aventuras gráficas. Um bom processo encetado pode ser responsável por prender o jogador ao ecrã, tal como uma boa jogabilidade pode assumir esse papel.

A fusão entre os videojogos e o cinema abre novas perspetivas para ambas as indústrias e, no caso desta existir, cria a possibilidade de aparecerem títulos alternativos que fogem ao estereótipo e às suas rotinas atuais.

Assumindo que os jogos têm uma base emocional, que consistem num canal bi-direcional entre desenvolvedores e jogador, são os mesmos com estas características - baseados em narrativas marcantes - que permitem experiências mais ricas e reais aos utilizadores. Também as novas tecnologias, como é o caso da Realidade Virtual, parecem querer abrir horizontes no que diz respeito à imersão do jogador, sendo que será mais uma de inúmeras formas que possibilitará a criação de conteúdos que possam satisfazer os jogadores, na atualidade, que são cada vez mais exigentes, e que os insiram numa realidade apelativa e envolvente.

¹ Os jogos referidos são séries com episódios lançados periodicamente.

Metodologia

Os videojogos incluem vários componentes que promovem a imersão do jogador aquando da interação com o mesmo. Hoje em dia, os investimentos da maioria das empresas da área têm realçado aspetos visuais, como os gráficos, ou sonoros e a dobragem de diálogos por atores. Interrogamo-nos se os jogadores têm em devida consideração a narrativa que compõe o videojogo que lhe é servido pelo mercado. O início deste estudo teve por base esta inquietação, que se traduz na seguinte questão de investigação: “qual o papel que a narrativa assume na imersão do jogador?”

Considerando que a narrativa é uma área essencial no desenvolvimento de videojogos, sendo esse o mote para a realização deste trabalho, em termos epistemológicos, neste estudo serão adotadas duas abordagens de forma a analisar a narrativa: uma qualitativa e outra quantitativa.

No domínio qualitativo, foi realizada uma análise à estrutura da narrativa de jogo, percebendo as suas dinâmicas. De forma a avaliar o papel concreto que a mesma assume na imersão do jogador, o nosso *corpus* de análise incidiu sobre o jogo *Heavy Rain*.

Sentimos a necessidade de fazer uma análise profunda a este jogo, pelo facto de ter como enfoque a narrativa, em detrimento de todos os outros elementos imersivos constituintes de um videojogo. Uma das características analisadas minuciosamente é a possibilidade de um jogo não ter apenas um desfecho, mas antes de este depender das decisões do jogador ao longo desse processo. O jogo *Heavy Rain* (2010) continuará a ser um caso de estudo por muito tempo, dentro do meio dos videojogos, por se diferenciar dos demais em termos narrativos.

No plano quantitativo, teremos como base um inquérito realizado a jogadores e estudantes de Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais que pretende aferir dois aspetos fundamentais relativamente a este jogo. Em primeiro lugar queremos perceber se a narrativa tem realmente um papel fundamental neste jogo em concreto, contribuindo para a imersão do jogador. Por outro lado, pretendemos aferir qual o grau de imersão a que os jogadores estão sujeitos quando contactam com *Heavy Rain*.

No decorrer do mês de Maio de 2017, foi realizado um inquérito, de forma presencial, a 26 alunos do primeiro ano de Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais, da Universidade da Beira Interior. Foram ainda realizados questionários online a 93 indivíduos através do Google Forms - ferramenta da Google para preenchimento de inquéritos online - perfazendo assim 118 indivíduos inquiridos. Todo o universo que procedeu ao preenchimento do questionário online faziam parte do grupo Gaming Portugal, pertencente à rede social Facebook. O nosso objetivo foi precisamente obter a opinião dos jogadores portugueses sobre

os temas abordados neste estudo. Para análise de dados estatísticos e construção dos gráficos, que ajudem a interpretar os resultados, foi utilizada a ferramenta do Microsoft Office: Excel.

Enquadramento Teórico

1. A Narrativa nos Videojogos

A narratologia, assim como a generalidade das ferramentas desenvolvidas para analisar narrativas, precedeu largamente os videojogos. No entanto, a narratologia digital não deixa de ser devedora dessa longa herança, mesmo admitindo que a relação entre a narratologia tradicional e a narratologia nos novos meios nem sempre é pacífica. O problema parece residir na interatividade, ou melhor, no impacto que esta tem num conceito central e que havia sido desenvolvido pelo próprio Aristóteles, no qual a própria narratologia está alicerçada: o enredo. O problema na narrativa interativa não é necessariamente a inexistência de um enredo, plot ou lógica narrativa, mas antes a sua proliferação e submissão às escolhas do utilizador. É neste sentido que muitos dos que inicialmente se debruçaram sobre os videojogos procuraram estabelecer um campo que se distinguisse da narratologia e reconhecesse a sua especificidade, como fez Espen Aarseth (2006) com a ideia de texto ergódico. No entanto, também a narratologia parece ter antecipado o próprio advento do digital, e é frequente encontrar referências ao texto escrevível de Roland Barthes (2000) em muitas investigações sobre videojogos e narrativas interativas. Curiosamente, Roland Barthes introduziu este conceito a propósito da análise de um texto literário e muito antes dos computadores se terem transformado num objeto de consumo de massas.

Por outro lado, há vários argumentos, ideias e fórmulas da narratologia tradicional que encontraram o caminho para a sua congénere digital. A distinção entre história e discurso, ou fábula e intriga (Propp, 2003), que está na base da narratologia formalista, continua presente na análise de narrativas em videojogos e pode até ter adquirido uma relevância crescente. Os meios digitais parecem introduzir novas modalidades de representar uma história e até a multiplicação de discursos no seio da mesma obra. Aliás, é sem surpresa que assinalamos que muitos dos investigadores e até dos produtores de jogos atuais recorrem e se inspiram em modelos narrativos de Vladimir Propp ou de Joseph Campbell (1973).

Ao longo desta dissertação iremos dedicar-nos especificamente à narrativa nos videojogos. Neste capítulo pretendemos analisar as diversas perspetivas, respeitantes à narrativa, distinguindo duas doutrinas: os narrativistas, que acreditam que um videojogo é necessariamente uma narrativa, e os ludologistas, que consideram que o principal objetivo de um jogo não passa por contar uma história. De seguida, serão analisadas as tipologias narrativas nos videojogos, que se podem apresentar como lineares, multi-lineares e não lineares ou podem ser ainda categorizadas como abertas, fechadas ou circulares. Por fim, será abordado o “Mundo Narrativo” e a sua possibilidade de assumir características reais ou fantasistas, dependendo das

propriedades do videogame. A narratologia, quando aplicada aos videogames, inscreve-se numa tradição mais geral, recuada, que pode ser atribuída a autores como Aristóteles ou Vladimir Propp. A narrativa, nos videogames, tem uma especificidade que justifica que esta seja analisada de uma forma autónoma.

1.1 Narratologistas e Ludologistas

Em primeira instância, consideramos pertinente esclarecer o conceito de narrativa, nomeadamente quando este é aplicado aos videogames. A mesma consiste portanto, na forma como o jogo vai narrar ou representar a história para o jogador.

Quando se aborda a relação entre narrativa e videogames percebe-se imediatamente que estamos a entrar num campo polémico. Até que ponto ela pode ser preponderante num videogame? Para a representar, independentemente do meio, é necessário manter a sua coesão e tomar decisões em relação ao desenvolvimento dramático das personagens. Tradicionalmente - na literatura, no cinema ou no teatro - estas personagens eram externas, pelo que o recetor não exercia qualquer tipo de controlo sobre elas. Dentro de um jogo existe um sistema narrativo em que a reciprocidade implica uma relação estreita entre autor e utilizador, com o segundo a assumir uma preponderância que não possuía nos meios tradicionais. Neste sentido, cada meio está associado a uma estética, código e estilo próprios. Cada meio poderá ter uma maneira diferente de representar narrativas. Como afirma Marie Laure-Ryan (2004), “as propriedades intrínsecas do meio enformam a narrativa e afetam a experiência narrativa” (p.1).

Os modelos de representação de uma narrativa explicam a forma de contar uma história. Platão (1993), desenvolveu os conceitos de *Mimesis* e *Diegesis*. A *primeira* mostra a ação, que é o modelo de representação do teatro. Em *Mimesis*, existe uma representação da realidade, uma imitação da mesma, fazendo passar a cópia por original e, segundo Platão, afastando a verdade. A segunda, *Diegesis*, narra a ação. Segundo o autor *Diegesis* é exatamente o oposto de *Mimesis*, ou seja, consiste na realidade da própria narrativa. Para Platão, “as imagens miméticas são a imitação da imitação, já que imitam a pessoa e o mundo do artista”.

O nosso objeto de estudo, a narrativa interativa, remete diretamente para os meios digitais, os chamados Novos Meios. Até há bem pouco tempo, a análise de narrativas incidia apenas sobre textos lineares, em que a participação do utilizador/leitor era mais limitada. Quando surgiu o computador, criaram-se duas doutrinas: uma que via os textos digitais como uma nova fronteira da narrativa; e a outra que defendia que estes tipos de textos não eram verdadeiramente desse âmbito.

Esta discussão emergiu nos inícios da década de 90, na tentativa de perceber qual era a importância da narrativa no desenvolvimento de jogos digitais. Com os primeiros jogos, que relacionavam a narrativa com outras áreas - o caso do cinema e da literatura - a surgir no início

da última década do século XX, vários teóricos começaram a analisar estas novas plataformas de apresentar histórias, não apenas nos intitulados meios tradicionais, mas também, nos novos meios, os digitais. São bons exemplos *Doom* e *Myst* apresentados ao público no ano de 1993.

Posto isto, torna-se preponderante perceber e analisar estas diferentes doutrinas - narrativistas e ludologistas - no que diz respeito à narrativa nos videojogos. Os primeiros, argumentam que ela é suficientemente abrangente para compreender os videojogos. Para estes especialistas tudo pode ser classificado como tal, na medida em que qualquer jogo representa uma história a partir da qual o jogador vai construindo a sua própria narrativa. Segundo os mesmos, já que esta é usada no nosso quotidiano, nomeadamente para processar informação, nunca podendo ser colocada de parte. Independentemente do tipo de jogo que estamos a analisar, o jogador tenderá sempre a organizar o relato da sua experiência sob a forma de uma narrativa. Um outro argumento utilizado, mais consensual que o primeiro, é que a maioria dos jogos tem escrita na sua embalagem uma pequena história - geralmente uma sinopse - que contextualiza o jogador. Outros elementos como manuais ou sequências introdutórias colocam-no jogador numa história base, implicando que seja o próprio a criar uma história ideal através do jogo (história de *background*). Jesper Jull, autor, dá-nos o exemplo do popular jogo *arcade Space Invaders* em que:

“...somos apresentados a uma história ideal que temos que perceber usando a perícia. Uma pré-história é sugerida no jogo: Uma invasão pressupõe uma situação antes da invasão. É claro através da ficção científica que estes *alliens* são o mal e devem ser perseguidos. Então o título sugere uma estrutura simples com um estado positivo quebrado por uma força externa maligna. É o papel do jogador recriar este estado positivo original” (Jull, 2001²).

No entanto, o mesmo autor refere que o caso da narrativa supracitada não é exatamente assim, na medida em que, se jogarmos *Space Invaders*, percebemos que não podemos restaurar o estado inicial do jogo, não podemos ganhar cada onda de *alliens* que são seguidas por outras. Como jogadores estamos a lutar para perceber uma ideia sequencial de eventos mas a jogabilidade não surge nessa sequência.

Posto isto, afastamo-nos um pouco da posição narratologista para perceber como contra-argumentam os ludologistas e para cimentar uma posição mais neutra que reconheça ambas as doutrinas, com pontos interessantes mas que não podem ser considerados como sendo totalmente válidas no contexto atual.

² Tradução nossa

Os ludologistas defendem que os jogos são apenas objetos lúdicos, como sugere aliás, o conceito de jogo na língua anglo-saxónica: *play*. Para os ludologistas, mesmo quando o mesmo representa uma história, essa não é a sua principal função. O jogo consiste numa simulação, enquanto que a narrativa é uma narração. Em suma, o jogo pode simular uma história mas não ser uma narrativa. Os ludologistas classificam estes textos como performativos, colocando-os em oposição aos textos narrativos. O argumento ludologista é que os jogos digitais, retratam simulações, e não narrações, pelo que remetem para uma lógica performativa.

No entanto estas duas teorias apresentam-se como radicais e em nosso entender, faz sentido uma posição mais moderada. A evolução dos videojogos viria confirmar que nenhuma destas teorias se pode, na realidade, considerar válida. Os jogos não necessitam de ter obrigatoriamente uma história e, quando a têm, pode a mesma ser ou não uma narrativa.

De acordo com Jenkins (2002) “nem todos os videojogos contam histórias.” Estes podem ser abstratos, expressivos e assumir uma forma experimental, mais próximos da música, da dança e do cinema. A posição do autor é um meio termo entre as duas teorias, considerando que a natureza dos mesmos permite pôr em perspetiva os vários pontos de vista sobre a narrativa. Salienta ainda que nem todos os jogos pretendem contar histórias, mas acusa a abordagem ludologista - já retratada neste trabalho - de ser limitada, refém de um modelo muito restrito, salientando que a narração vai muito para além de contar histórias. Para Jenkins (2002), a introdução da espacialidade como um novo aspeto narrativo tem uma importância extrema, já que permite aos jogadores moverem-se em espaços adequadamente convincentes. Assim sendo, “o desenho dos espaços podem melhorar a nossa sensação de imersão dentro de um mundo familiar ou comunicar uma nova perspetiva sobre a história através da alteração de detalhes estabelecidos” (p11).

A narrativa tem como base um conjunto de elementos a saber: cenários³, personagens, ações e eventos. Neste sentido, considera-se de extrema relevância esclarecer as diferenças existentes entre a narrativa interativa e o videojogo, na medida que a narrativa - interativa - apenas permite ao utilizador acompanhar a ação, o ambiente e a história, bem como as escolhas necessárias para a sua progressão; enquanto que num jogo existe a possibilidade de interagir com todo o ambiente que rodeia o jogador, existindo sempre um objetivo claro a ser atingido, seja passar um nível, destruir um inimigo, encontrar uma recompensa, entre inúmeras outras hipóteses ou possibilidades. De acordo com Nogueira (2008):

“A forma como gerimos e tecemos os significantes, isto é, como desenhamos e utilizamos os textos abre-se a uma pluralidade de objectivos: por um lado, os textos lúdicos, onde a provocação, o desafio, a incerteza se assumem como interpelação do

³ O termo cenário pode ser considerado também como ambiente.

destinatário, incitam à intervenção deste - excepcionalmente, essa interpelação pode ser verificada em textos narrativos, sendo que o espectador se transforma em jogador” (p.217).

Considerando novamente os elementos centrais que definem a narrativa, podemos admitir o cenário como o local onde decorre a ação. No caso da personagem, existe uma classificação de acordo com a sua relevância na história, para além da distinção entre protagonista e antagonista, que será analisada de forma mais detalhada numa fase posterior deste trabalho. Na perspectiva dos narrativistas, estes são os pilares essenciais tanto no processo tradicional como no jogo. O autor Henry Jenkins (2004), considerava-o como uma narrativa espacial ou emergente. Janet Murray (2003), introduz o conceito de cyberdrama, que remete para um “mundo ficcional enciclopédico cujas possibilidades apenas se esgotariam no ponto em que o interator ficasse saturado do conflito central” (p. 197). A figura central aqui é precisamente este utilizador que, promovido à categoria de agente, passa a poder agir e interagir com esse mundo.

A ludologia, por seu lado, estuda o jogo através da sua jogabilidade e diversão. Para um ludologista, as perspectivas “cyberdramáticas” causam estranheza, na medida em que o foco está no jogo em si, na sua mecânica, estética força comercial, elementos que também parecem ter cada vez mais importância na atualidade da indústria dos videojogos.

Ainda na perspectiva dos ludologistas, Roger Caillois (1990) classifica os jogos através de quatro categorias:

- Agon - Premeia o melhor, ou seja, assenta na ideia que o mais forte vencerá sempre através da força, quando se tratar de um jogo competitivo.
- Alea - Está dependente do aleatório - origem etimológica da palavra - sendo que esta categoria é frequentemente associada aos jogos de azar.
- Llinx - Pauta-se pela criação de sensações no utilizador, em que se inserem diversões de vertigem, como é o caso das montanhas-russas dos parques de diversões, e, numa perspectiva mais digital e atual, os jogos de Realidade Virtual.
- Mimicry - Estão os jogos dependentes da interpretação, como é o caso dos Role-Playing Games (RPG) e jogos com uma forte envolvência entre o personagem e o jogador.

Por exemplo, no jogo Heavy Rain (2010) - título que será analisado no âmbito deste trabalho - o jogador identifica-se com as personagens e vive as suas vidas como se da sua própria história

se tratasse, sendo que este tipo de jogos está dependente da interpretação e das experiências vividas por cada um dos jogadores, o que torna única cada experimentação de jogabilidade.

No que se refere à narrativa digital, a nossa posição é mais moderada e afasta-se quer dos conceitos base da narratologia, quer dos da ludologia. Concordamos que a narrativa apresenta, ou pode apresentar, uma extrema importância num videojogo. Aliás, tudo indica que há classes de jogos em que a narrativa tem um papel crucial e em que o próprio jogo se define como tal.

Subscrevemos, por isso, a perspectiva de vários autores, como Ryan (2005), que considera que quando abordamos a narrativa nos videojogos estamos, inevitavelmente, a entrar num assunto polémico. Para a autora, pode-se falar de narratividade nos jogos sem que estes sejam considerados textos literários ou filmes, já que cada uma destas modalidades apresenta um formato distinto em termos da mesma. Segundo Ryan (2005), a narrativa é um processo que vai evocar na mente do leitor imagens de um mundo concreto, desenvolvido no tempo, devido a acontecimentos causais e ações intencionais. Nesse sentido considera que deve haver uma distinção entre jogos com uma forte componente, como é o caso de *Doom* (2005), *The Sims* (2000), *Max Payne* (2001), *Myst* (1993), e aqueles que a autora define como abstratos, dado que não preenchem os requisitos da narratividade, como é o caso de *Tetris* e *Pac-Man*. Assim sendo, a autora adota a sua própria definição, tendo em conta este novo meio digital:

“A narrativa é o uso de signos, que evocam na mente do jogador, uma imagem concreta do mundo, que se desenvolve no tempo, principalmente devido a acontecimentos aleatórios e ações intencionais desempenhadas por agentes individuais inteligentes.”
(Ryan, 2005⁴)

Em suma, a narrativa é um elemento que está dependente do próprio meio. No caso dos meios digitais, existe uma interação que pressupõe o envolvimento do utilizador, o que implica uma relação entre desenvolvedores e utilizadores.

⁴ Tradução nossa

1.2 Tipologias Narrativas

A narrativa consiste numa forma sequencial de narrar ações e eventos, implicando, por norma, os seguintes elementos constitutivos: narrador, enredo, personagens, espaço e tempo. Tradicionalmente a representação de histórias em videojogos pode assentar em três tipos: narrativas linear, não linear e multilinear.

A narrativa linear num videojogo tem como base um determinado percurso com princípio, meio e fim, segue uma ordem - cronológica ou não - que implica as fases de exposição, conflito e resolução. É este o modelo que mais se aproxima da narrativa tradicional. A exposição insere o jogador na história, o conflito implica um confronto entre personagens - protagonista vs. antagonista - enquanto que o desfecho de uma narrativa linear ocorre quando o conflito é de alguma forma resolvido. Por exemplo no jogo *Super Mario (1985)*, a resolução do conflito acontece quando o protagonista salva a princesa. Nesta tipologia existe uma lógica narrativa que está dependente do autor e que cria limites ao jogador em termos espaciais e de progressão na história do jogo. É narrativa linear que segue um único caminho em termos narrativos, e em que as escolhas do jogador têm pouco ou nenhum efeito na narrativa. O jogador vai ultrapassando determinados obstáculos de forma progressiva.

A narrativa multilinear comporta vários caminhos que podem desencadear diferentes desfechos, de acordo com as decisões tomadas pelo jogador. Este tipo de narrativa está dependente do utilizador e da sua performance. Por conseguinte, o principal elemento que distingue esta classe de narrativas é a quantidade de histórias que permite gerar. A linear representa apenas uma narrativa, enquanto que a multilinear representa sempre duas ou mais, perante o utilizador. Existe por isso uma ramificação, que funciona como uma árvore binária, pois para cada decisão que o jogador tome existem duas ou mais ramificações. Se a primeira classe de narrativa - a linear - se apresenta como uma sequência, a segunda - multilinear - sugere um percurso com múltiplas bifurcações. A generalidade das teorias teve precisamente como objeto de estudo as narrativas lineares, mas o advento dos videojogos despoletou o interesse dos narrativistas por outros modelos.

Um dos jogos que exemplifica uma narrativa multilinear é *Heavy Rain* - que oportunamente será analisado neste trabalho - visto que as diversas narrativas das personagens darão origens a desfechos diferentes, no entanto não permite ao jogador uma liberdade, relativamente à progressão da narrativa, tendo desfechos definidos pelas próprias mecânicas do jogo. Outra das características é o facto de oferecer diversos finais ao jogador - multi linearidade - que estão dependentes da sua performance ao longo do jogo e da quantidade de decisões disponíveis. Falamos, por exemplo, de títulos como o já mencionado *Heavy Rain (2010)* ou *Fahrenheit (2005)*.

As narrativas não-lineares permitem ao jogador navegar entre os diferentes eventos do jogo - pontos-chave da narrativa - com uma total liberdade, algo que não é permitida nas outras tipologias. Este tipo de narrativa possibilita escolhas complexas que podem modificar o rumo da história. Não seguem uma ordem cronológica, ou seja, os eventos não se sucedem cronologicamente. Jogos como *Super Mario World* (1990) ou *Syberia* (2002) são exemplos ilustrativos desta tipologia. No entanto, este tipo de narrativas pode também ser divergente e ramificada, quando existem decisões ao longo do percurso que levam a caminhos distintos. Atualmente a indústria dos videogames opta por narrativas lineares ou multilíneas, sendo poucos os jogos não-lineares.

Para Murray (2003), as pessoas que tecem comentários sobre os formatos da narrativa interativa confundem as narrativas multissequenciais com as não sequenciais. Ou seja, consideram que a inexistência de um formato linear convencional significa a ausência de causalidade narrativa. Por exemplo, o jogo *Dark Souls* (2011) encaixa-se nesta não-linearidade visto que dá liberdade ao jogador para explorar todas as áreas do jogo, mesmo que ainda não possua as competências ou atributos necessários para ser bem sucedido.

Henry Jenkins (2002) considera ainda uma quarta categoria que viabiliza uma grande quantidade de narrativas que podem ser criadas no espaço do jogo. Define-as como emergentes, que se caracterizam por não serem pré-programadas ou apresentarem uma pré-estrutura, mas por ganharem forma tendo em conta a jogabilidade. Um dos exemplos que melhor as identifica, as emergentes, é o jogo *The Sims* (2000) em que os jogadores podem criar as narrativas para as suas próprias personagens, definindo, em concreto, quais os objetivos que determinam para cada uma delas. Segundo o mesmo autor, a maioria dos jogadores deste simulador de vida real fica satisfeito com este jogo em termos narrativos. O ponto forte de *The Sims* é o facto de este “jogar” com as emoções do jogador, visto que pode criar personagens identificáveis com o próprio e moldar-lhes a personalidade, construir as suas relações com os amigos, família e colegas de trabalho, ou ter prospeções pessoais de romances ou conflitos. Todas as ações possíveis de desenvolver no jogo possuem um relevante significado a nível emocional, tal como acontece na vida real. Adicionalmente, o jogador não consegue controlar as personagens como quer, sendo que estas apresentam vontade própria. Jenkins dá o exemplo de uma personagem em estado depressivo que se recusa a sair de casa e a procurar emprego. Os personagens têm desejos, urgências, necessidades e respondem emocionalmente a eventos no seu ambiente, como por exemplo a morte de um ente querido. As escolhas têm consequências, como por exemplo quando se despence todo o dinheiro não é possível a aquisição de comida. Os símbolos que aparecem no jogo e o tipo de linguagem que se pode escolher expressam estados emocionais específicos, permitindo ao jogador perceber melhor as interações de acordo com as suas vivências e experiências na vida real. O jogo apresenta, no entanto, algumas restrições, com a definição de limites e ações impossíveis de realizar neste mundo narrativo. Como exemplo, Jenkins referia a impossibilidade de existirem beijos entre personagens do mesmo

sexo, nas primeiras versões do jogo.

As narrativas digitais baseiam-se em propriedades provenientes da narratologia tradicional, podendo portanto ser caracterizadas da seguinte forma: abertas, fechadas ou circulares.

As narrativas abertas são aquelas em que a audiência não sabe exatamente qual é o desfecho e o jogador detém a liberdade de realizar as missões por ordem preferencial. A história será sempre a mesma, mas é o próprio jogador que define a ordem em que a quer jogar. Ou seja, o jogador pode não alterar as ações e eventos, mas apenas a ordem pela qual estes vão ser representados. Este tipo de narrativa é muito comum em jogos MMORPG de mundo aberto, que dão total liberdade ao jogador para se deslocar no mapa e escolher missões.

Podem também ser fechadas quando o público sabe exatamente que o jogo só possui um final e por isso tem de seguir toda uma lógica narrativa que lhe permitirá chegar ao final. Um bom exemplo desta característica da narrativa é *The Last of Us* (2013), em que o jogador é submetido a uma ordem cronológica da narrativa, não lhe permitindo alterações durante a sua performance. Por fim, as narrativas podem ainda apresentar-se como circulares quando a mesma consiste num ciclo, acabando exatamente como começa. As narrativas circulares ocorrem frequentemente em videojogos que recorrem a *flashbacks* para retornar a um ponto prévio da narrativa.

Em suma, quanto maior a interatividade, menor é a influência da lógica narrativa. Se o utilizador navega livremente e decide totalmente o seu percurso, o autor não consegue impor o princípio, o meio e o fim - os tais princípios da lógica narrativa. Quanto mais interatividade existir, menos possibilidades haverá de construir enredos (*plots* ou tramas), neste caso referimo-nos à respetiva lógica. De acordo com Chris Crawford (2013), “se a história é verdadeiramente interativa, o jogador deve poder alterá-la. Mas, se o jogador altera a história, então o artista não pode controlar o seu desenvolvimento e é provável que o jogador a arruíne” (p.67).

1.3 O Mundo Narrativo nos Videojogos

A dificuldade em reconhecer estruturas narrativas tradicionais nos meios digitais e, sobretudo, a dificuldade em conjugar a interatividade com a lógica narrativa têm reforçado o papel do mundo narrativo como objeto de estudo da narratologia. A autora Marie Laure-Ryan (2001) destaca a importância do mundo instituído pela história como campo de ação da interatividade, estabelecendo uma tipologia das modalidades de interação do utilizador com o mundo da história (p.339).

O Mundo Narrativo consiste num universo fictício e estruturado. É o cerne da história do jogo pois é nele que decorre a ação. É o mundo possível da narrativa, que pode ser totalmente distinto do nosso Mundo, desenvolvido em uma ou várias obras. Esse mundo não está dependente de um único meio, podendo mesmo estar presente em várias plataformas, cada uma delas contribuindo com uma quota-parte da narrativa para dar sentido a toda uma estrutura narrativa. Pode ser representado em meios ditos tradicionais, como a literatura, ou nos novos meios, os meios digitais. Um dos bons exemplos que definem o Mundo Narrativo é o caso da série televisiva *Game of Thrones*, cujo primeiro episódio foi para o ar no ano de 2011, com base nos livros de George R.R. Martin, cuja primeira edição saiu para as bancas no ano de 2003. Quando falamos de mundos narrativos, existem duas abordagens possíveis: o mundo real e o mundo fantasista. O primeiro representa um mundo possível da narrativa que toma como verdadeiras as propriedades que atribuímos à nossa realidade física. O segundo estabelece um mundo possível que contrariaria uma, várias ou todas essas propriedades. De acordo com Francisco Merino (2015), os próprios mundos de fantasia se podem dividir em subcategorias:

“o universo fantasista permite estabelecer duas categorias, desenhadas a partir da forma como se articulam com o real: alta fantasia e baixa fantasia. A primeira aplica-se a narrativas que operam em universos ficcionais fantasiosos, enquanto a segunda remete para a introdução de elementos fantasistas no real” (p. 120).

Os Mundos narrativos, concretamente, dos videojogos apresentam a capacidade de contar a história do jogo através de um universo fictício e que nos dá uma sensação de imersão, sobretudo quando falamos em alguns jogos que decorrem sob o ponto de vista da primeira pessoa (*First Person*). A narrativa inerente aos mundos narrativos, permite não haver quebras no jogo, já que a jogabilidade não é interrompida para contar a história, como acontece com as denominadas *cut-scenes* (uma das técnicas mais utilizadas para contar a história do jogo) que produzem uma quebra no ritmo do jogo e impõem uma atitude passiva ao utilizador. Enquanto está a absorver os respetivos elementos, dando um grande foco ao enredo e às personagens, a jogabilidade é retirada da equação. É um aspeto contraditório quando queremos que a interatividade faça parte do jogo.

Um dos casos que mais se enquadra no tipo supra referido é o jogo *Gone Home* (2013) em que nenhuma das personagens aparece no próprio jogo, para além daquela que o jogador controla. A narrativa é colocada nas mãos do jogador pois é ele próprio que a desenvolve à medida que explora elementos que podem contextualizar o utilizador em relação aos factos ocorridos no jogo. É ele que deve juntar a informação que o jogo disponibiliza e retirar as devidas ilações sozinho, sem recorrer a elementos passivos que transmitam a narrativa. Neste caso concreto, o mundo a que nos referimos é a própria casa do jogo que oferece todos os elementos necessários para o jogador descortinar a história do jogo. A premissa de *Gone Home* permite-

nos assumir o papel de *Katey*, uma mulher de vinte anos que volta para casa depois de um ano em viagem. Durante esse tempo a sua família mudou-se e quando ela retorna não encontra ninguém, tendo de explorar a casa em busca de objetos e pistas que lhe permitam ter uma ideia do que realmente aconteceu. Explorando o mundo narrativo, a casa e tudo o que se encontra nela, o jogador pode examinar praticamente qualquer objeto e essa é a única mecânica de jogo ao nosso dispor. Um jogo de exploração que coloca o foco na informação que o jogador retira de objetos como livros, postais ou documentos, à exceção de alguma informação que é disponibilizada em formato de áudio. Com a exploração como mecânica principal do jogo, o jogador tem impreterivelmente que ser ativo na narrativa. É ele que terá de reconstruir os eventos da mesma e interpretá-los. Excetuando alguns eventos pertencentes à narrativa principal que são disponibilizados de forma linear, os outros eventos apresentam uma multilinearidade que dá total liberdade ao jogador, não impondo uma ordem cronológica. Este jogo explora realmente a perceção do mesmo, distinguindo aquilo que realmente acontece do que o jogador acha que está a acontecer. Este título demonstra a importância do mundo narrativo no respetivo processo, remetendo a sua exploração para o jogador, de forma a garantir a progressão na narrativa.

Em suma, o mundo narrativo é o que permite que o jogador tenha contacto com a narrativa do jogo, pelo que assume uma importância fundamental neste tipo de videojogos. É o principal elemento de interação entre jogo e jogador.

2. A Interatividade nos Videojogos

Neste capítulo iremos abordar a temática da interatividade, explorando outros meios audiovisuais para além dos videojogos, contextualizando-a. Em seguida, examinaremos o mundo dos videojogos, analisando a interação com o próprio jogador, desde os jogos de texto mais antigos, em que a interação se baseava em comandos de texto enviados para o computador, até aos videojogos mais recentes em que é possível interagir com controladores. No final deste capítulo, serão analisadas as narrativas interativas e a sua capacidade em imergir o jogador, especialmente nos casos em que as escolhas do jogador têm consequências na representação da narrativa.

A interatividade é um conceito polémico, indisciplinado e que se presta a múltiplos equívocos. Neste sentido, não pretendemos apresentar nenhuma teoria geral da interatividade ou contestar que a manipulação de um livro ou o visionamento de um filme sempre configuraram algum tipo de interatividade, mas antes realçar que a interatividade patente num videogame, por exemplo, é mais abrangente e tem um impacto singular na obra. Os tipos de interatividade a que nos iremos dedicar correspondem aos dois níveis superiores da tipologia da interatividade de Zimmerman (2004) e que, respetivamente, remetem para um utilizador capaz de manipular o texto e de participar na sua construção. A autora Patrícia Gouveia (2008), refere a propósito da interatividade que “o protagonista da ação controla o jogo, mas também é controlado por este, sofre uma transformação ou identificação” (p.50).

Considerando a nossa questão de investigação, iremos abordar a interatividade numa perspetiva narratologista. Ou seja, o nosso foco na interatividade será pela forma como se articula numa estrutura narrativa e como se conjuga com o processo de narração.

2.1 Formas de interação com o jogador

Os primeiros jogos não possuíam imagens para além daquelas que o jogador construía na sua mente. Estes jogos apresentavam-se apenas em texto, congruentemente denominadas aventuras textuais. Este tipo de jogo foi jogado e apreciado pelo público durante cerca de 30 anos. A sua popularidade permitiu que fossem adicionados aos sistemas operativos de alguns dos computadores que eram comercializados nessa época.

Nos finais da década de 70, entre os anos 1978 e 1979, as aventuras textuais tornaram-se as grandes impulsionadoras da indústria dos computadores. A criação de jogos, por esta altura, era um conceito restrito. Era algo especial, criativo e inovador na indústria dos computadores. As pessoas revelavam um grande interesse devido a terem acesso a muitas horas de entretenimento. Eram novos tipos de história em que a interação do jogador/leitor e as suas

ações determinavam o resultado. Um dos títulos que impulsionou o que viriam a ser os videojogos, é o jogo texto - *Zork*.

Em meados do ano de 1977, quatro jovens do MIT começam a desenvolver este jogo nas horas vagas. A mecânica do jogo tem por base comandos transmitidos em forma de texto para a máquina, através de uma linha *prompt* (interpretador de uma linha de comando), em que o computador oferece reações por escrito ao jogador. De acordo com Walker (2003), este jogo apenas oferece dois tipos de interação ao jogador: a ação concreta de ler o texto que aparece no ecrã e as linhas de comandos introduzidas diretamente pelo jogador, e que vão despoletar ações e eventos.

A história do jogo consiste numa aventura fantasiosa num reino fantástico subterrâneo que contém referências dos livros d' O Senhor dos Anéis ou mesmo dos conhecidos jogos de tabuleiro *Dungeons & Dragons*. O herói explora o mundo subterrâneo de fantasia, entrando em diversas salas, enfrentando armadilhas, vilões e monstros ou descobrindo tesouros. Assemilha-se ao típico jogo RPG (*Role-Playing Games*), em que a única diferença consiste na forma de transmissão de comandos para o jogo, efetuada através do texto. Como qualquer outro jogo deste género, *Zork* permite liberdade em termos de navegação no espaço do jogo e dá a possibilidade ao jogador de efetuar as suas próprias escolhas.

A ideia de jogar um jogo como *Zork*, para os criadores (Get Lamp, 2010), passa por tomar notas acerca do jogo e da sua progressão. A quantidade de informação, de labirintos, é tanta que é impossível conseguir memorizar tudo. É necessário que o jogador crie padrões, percebendo o que falta para ultrapassar cada obstáculo.

Em determinado ponto do jogo, o jogador sente a necessidade de deixar objetos nas várias salas dos labirintos de forma a conseguir identificá-las mais tarde, quando voltasse a elas. O jogo *Zork* equivale a cerca de trinta páginas de narrativa escrita. Por outro lado, pode ser uma forma de incentivar as crianças a ler. Quando se está a escrever não existem alterações no ambiente de jogo e o canal de transmissão da informação é sempre através do texto. Não há interrupções para a representação de imagens ou gráficos.

Este jogo representa os primórdios da ficção interativa nos videojogos. Assim sendo, torna-se determinante caracterizar a ficção interativa e a sua relação com a narrativa. A interatividade configura um tipo de relação entre autor/produtor e leitor/utilizador e, consequentemente, entre leitor/utilizador e texto/sistema/narrativa.

Atualmente o tipo de interações que presenciamos em relação aos videojogos é completamente distinto daquele que caracterizava os jogos-texto, visto que estamos dependentes de imagens

de alta qualidade, renderizadas e com três dimensões. Os dois mundos (ficcional e real) envolvem-se de tal forma que se confundem entre si. Considerando esta afirmação, se olharmos para o mais recente jogo da *Capcom*, *Resident Evil VII* (2017), o seu prólogo coloca o jogador no estado norte-americano de *Louisiana*, transmitindo, com um grafismo de alta qualidade, o ambiente quente, seco e tórrido desta parte dos Estados Unidos da América. O jogo consiste num *survival horror* em *first person* (primeira pessoa), que pretende estabelecer um ponto de viragem, em termos de jogabilidade, em relação aos outros títulos da saga *Resident Evil* (1996-2017).

O ponto de vista do jogo consiste também numa das formas de distinguir os tipos de interação com o jogador. O ângulo de abordagem ao jogo pode estar relacionado com facto de a vista ser na primeira pessoa (*First Person*), colocando o jogador como se ele próprio encarnasse a personagem, tendo uma visão 360 graus do ambiente que o rodeia mas só conseguindo ver os seus membros inferiores e superiores, como é o caso do jogo supra referido ou, por outro lado, na terceira pessoa em que o jogador consegue ver totalmente o personagem que controla. Os jogos de tiros são aqueles que, recorrentemente, adotam um ângulo de câmara na primeira pessoa. Franchises como *Battlefield* (2002) ou *Call of Duty* (2003) são exímios nessa abordagem. Quando nos referimos a jogos na terceira pessoa, como *Uncharted* (2007) ou *The Last of Us* (2013) temos uma perceção do mundo ficcional que nos envolve e nos casos de *Uncharted* (2007) e *The Last of Us* (2013), acima mencionados, existem personagens que nos acompanham ao longo do jogo, sendo que essa visão “total” nos permite compreender melhor a teia de relações entre as várias personagens.

Ao contrário dos jogos-texto, os videojogos atualmente apresentam uma grande variedade de opções relativamente ao controlo e à interação com a personagem. Os controladores permitem uma liberdade quase total ao jogador para controlar a sua personagem. Como exemplo, temos o modo “A Jornada”, criado para o novo título da franquia da *EA Sports*, *Fifa 17* (2016). Neste inovador modo de jogo, podemos controlar a personagem fictícia *Alex Hunter* na sua caminhada até ao estrelato numa equipa de alta competição de futebol, pertencente ao campeonato britânico, a famosa *Premier League*. Este modo permite-nos encarnar na pele de um jogador profissional, tomando atitudes e decisões não apenas dentro do campo mas fora dele. Este modo de jogo é inovador, na medida em que enriquece um jogo que até então era apenas performativo, acrescentando-lhe o elemento narrativo. Podemos moldar a personalidade de *Alex* conforme a situação que é apresentada, adotando uma estratégia mais agressiva, calma ou balanceada conforme a imagem que o jogador deseja revelar para a imprensa, colegas de equipa, treinadores ou amigos de infância e familiares.

As grandes empresas, tendo em conta o atual panorama dos videojogos, investem em novas formas de interagir com o jogador. No ano de 2013, a *Microsoft* incutiu na sua nova geração de consolas, a *Xbox One*, controlos de voz e de movimento que permitiam ao jogador novas formas de interagir com os videojogos. O jogo *Ryse: Son of Rome (2013)*, cujo cenário data na época dos imperadores romanos, possibilita comandar o avanço tropas aliadas ou dar instruções para disparar catapultas apenas com o controlo de voz do jogador, por intermediário do *Kinect*, acessório vendido à parte com a consola, que também permite uma navegação pela *dashboard* deste equipamento.

A *Nintendo*, no presente ano de 2017, lançou uma consola que pretende apresentar um formato inovador. A *Nintendo Switch* pretende ser uma rutura nas consolas convencionais, podendo ser considerada como um equipamento híbrido que pode ser uma consola de jogos de sala e portátil, semelhante a um tablet, em simultâneo. A nova consola da empresa japonesa permite uma interação com o jogador nos formatos *single-player* podendo jogar no televisor da sala. Também existe a possibilidade de multi-player com dois comandos sem fios destacáveis e a possibilidade de jogar em movimento, transformando a *Switch* numa consola portátil, que se assemelha a um tablet e possui um ecrã de cerca de oito polegadas muito comuns nestes dispositivos. O mais interessante desta consola é que os seus comandos, denominados *Joy-Con* permitem a deteção de movimento com grande precisão que poderá criar experiências interativas inovadoras para o jogador.

Considerando a importância da interação, é indispensável abordarmos sucintamente a Realidade Virtual, sendo que é anunciada como o futuro dos videojogos e potencia a imersão cada vez mais evidente nos ambientes virtuais. Acessórios como o *Kinect* para a plataforma *Xbox* ou o *PS Move* para a *Playstation* já haviam introduzido aquilo que poderia ser uma jogabilidade sem qualquer tipo de controlos. Atualmente com a Realidade Virtual atingimos um novo patamar de imersão com os óculos RV a permitir uma abstração total, com comandos que permitem simular o movimento das mãos, mas que num futuro próximo poderão vir a ser luvas com sensores de movimento. A vanguarda tecnológica tem vindo a traçar uma nova medida de interatividade, sendo esta cada vez mais potenciadora da imersão do jogador no mundo virtual do videojogo.

Em suma, a interatividade assume um papel preponderante na relação existente com o jogador, sendo expectável que as experiências interativas continuem a evoluir, de modo a que novos elementos possam ser utilizados pelos criativos desta indústria, com o intuito de proporcionar uma melhor experiência para o utilizador.

2.2 Narrativas interativas

As narrativas interativas, também conhecidas pela expressão anglo-saxónica *interactive storytelling*, consistem numa forma de entretenimento digital em que a história não é pré-determinada. A origem deste género é habitualmente atribuída aos já citados jogos de texto. Jill Walker (2003), por exemplo, considera que uma “forma verbal primária do trabalho interativo são os jogos de aventuras textuais, ou ficções interativas como também são conhecidas” (p. 48).

Ao leitor, utilizador ou jogador é-lhe oferecida a liberdade de criar a sua própria história tendo por base as interações com o mundo narrativo, bem como as limitações impostas pela mecânica. De acordo com Crawford (2013), as narrativas interativas não consistem em jogos que contêm narrativas. Para o autor, o conceito de *storytelling* é um processo dinâmico no qual se pode intervir, jogar, alterar e interagir. O mesmo autor, assinala ainda que, com a limitação da tecnologia e a elevada quantidade de trabalho que a produção destas narrativas requer, é complexo combinar uma boa narrativa interativa com um bom motor de jogo sem que os mesmos, se anulem mutuamente e percam o efeito expectável para o utilizador. De acordo com Murray (2003):

“Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas suspender uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos as nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos a nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência” (p.111).

As narrativas interativas são jogos que se focam na narrativa e na possibilidade do jogador tomar decisões que afetam o desenrolar do jogo. Nesta categoria é incontornável analisar o jogo *Heavy Rain*. Este jogo é considerada uma referência para esta categoria de videojogos, pelas suas características peculiares em termos de jogabilidade e pela carga dramática da sua narrativa. As mecânicas do jogo são simples mas eficazes. É um drama interativo, que se aproxima de uma obra cinematográfica. As escolhas do jogador, potenciarão repercussões distintas na progressão da narrativa, formando no jogador a sensação de que cada experiência é única, uma vez que a mecânica do jogo conduzirá a vários finais possíveis. No entanto, não é impossível que o jogador experiencie uma repetição da narrativa, pois a mesma não apresenta um número infindável de combinações.

Na realidade, não é totalmente inovador, já que anteriormente o jogo *Fahrenheit* (2005), do mesmo argumentista de *Heavy Rain* (David Cage), tinha oferecido uma experiência semelhante ao jogador.

Em suma, as narrativas interativas permitem ao jogador uma experiência diferente daquela que é oferecida no entretenimento tradicional - com níveis limitados de interatividade - ou em muitos dos videogames existentes no mercado, e em que a mecânica tende a prevalecer sobre a narrativa. Estas narrativas interativas potenciam a imersão do jogador, permitindo escolhas em tempo real com repercussões na progressão da narrativa e no seu desfecho.

3. Estruturas na narrativa digital

Abordando o conceito de história, é necessário defini-lo concretamente e distingui-lo do discurso. O autor Seymour Chatman (1978), distingue estes dois conceitos, considerando a história como o conteúdo, um conjunto de eventos, cenários e personagens, enquanto que o discurso consiste na forma como esse mesmo conteúdo é divulgado. Em termos narratológicos, o discurso apresenta-se como um conjunto de enunciados que possuem certas propriedades verbais, mas revela-se autónomo em relação à história.

Verificam-se, portanto, dois planos: um plano de conteúdo e um plano de expressão. O primeiro plano inclui as sequências de ações, as relações entre personagens e a localização dos eventos num determinado contexto espacial. O segundo - plano da expressão - consiste no discurso narrativo propriamente dito. Embora sejam planos distintos, estão interrelacionados, existindo uma relação de interdependência entre eles. Quando aplicamos o conceito de história aos videojogos, estamos a considerar um plano de ação que possibilita o desenrolar da narrativa através do controlo da personagem ou outros elementos como por exemplo cenários ou objetos.

Esta distinção entre história e narrativa está no cerne da própria narratologia e está patente em autores tão diversos como Aristóteles, Vladimir Propp ou Roland Barthes. Por um lado, temos o conteúdo, os cenários, personagens, ações e eventos organizados numa cronologia ou num mapa. Pelo outro, temos a expressão, uma estrutura organizada de acordo com a lógica da causalidade, em que a representação de personagens, ações e eventos é hierarquizada segundo a lógica da própria narrativa.

Neste capítulo, procuraremos dissecar o modo como as narrativas digitais se organizam e estruturam. Em primeira instância definiremos a história de contexto, o *background* que contextualiza a narrativa, com base em dois planos distintos: o plano de expressão e o plano de conteúdo. Serão também exploradas as características das personagens, tendo em consideração a categoria em que estão inseridas, e o modo como estas influenciam a narrativa do videojogo. De forma a concluir este capítulo, consideraremos ainda os vários tipos de narrativas, relacionando-os necessariamente com o mundo narrativo, os seus objetos, agentes e eventos. Dissecaremos também as tipologias narrativas mais comuns nos videojogos, como a estrutura em três e cinco atos ou a jornada do herói.

Tendo em conta sua própria natureza, e os efeitos disruptivos da interatividade, é evidente que as narrativas interativas tendem a possuir estruturas singulares e que as distinguem de outras modalidades narrativas. Como Chris Crawford (2013) assinalava, há uma clara oposição entre interatividade e *plot*. Se as teorias narrativas tradicionais tendiam a conceder primazia ao plot, a organização da representação de acordo com uma determinada lógica, a narrativa interativa

realça a escolha e a multiplicidade de percursos.

3.1 Prólogo e Contexto

Em qualquer narrativa, seja ou não interativa, existe um prólogo que permite introduzir o utilizador na narrativa. Pode ser introduzido através da exposição nos diálogos ou de uma ação que nos fornece as informações mais preponderantes.

A autora Ryan (2009), define narrativa interativa como uma produção que implica a colaboração entre a máquina e o utilizador. Para Gorp (2012), é importante compreender o mecanismo das emoções e das perceções humanas, de modo a maximizar a experiência do usuário através do design de interação e interface. Segundo o autor os jogos tornaram-se assim mais “cinemáticos, com múltiplas personagens, com frequentes mudanças de cena e histórias épicas” (p.8). Tendo em conta que as narrativas interativas dependem da interação do utilizador, é de extrema importância que essa mesma narrativa seja consistente, e para que tal ocorra, as personagens e as ações têm que ser coerentes e verosímeis no mundo possível da narrativa.

Para ilustrar a importância do *background*, Ryan (p.47-48) dá o exemplo de uma perseguição automóvel que só terá sentido, em termos narrativos, se existirem razões que a sustentem por parte do perseguidor e do perseguido, implicando ações *à priori* de comunicação verbal que justifiquem a perseguição como ameaças, promessas, alianças, ou informar alguém acerca dos planos de outro. No caso dos videojogos, de forma a que o mundo narrativo seja credível para o jogador, este tem de mostrar que até para além das personagens jogáveis (protagonistas) e das personagens secundárias (adjuvantes), também os NPC's (*Non-Playable Characters*) tem de ter atividades que os permitam encaixar num determinado mundo narrativo. Por exemplo, no jogo da *Rockstar Games*, *Grand Theft Auto 5* (2013), existe toda uma cidade em movimento que permite ao jogador ter a sensação de que há vida no mundo narrativo. Estes pormenores que oferecem ao jogo credibilidade e verosimilhança.

Esta indústria parece precisar de boas histórias, que prendam os jogadores aos seus ecrãs. No entanto, argumentistas e produtores estão ainda longe de conseguir uma base capaz de captar o melhor mundo dos videojogos com a capacidade narrativa que acompanha diversas áreas, como é o caso do cinema e da literatura. É exigente para os desenvolvedores aliar uma boa narrativa à qualidade gráfica, de forma a não perder interatividade no que diz respeito ao canal bidirecional entre desenvolvedores e jogadores.

3.2 Desenvolvimento de Personagens

As personagens são uma categoria fundamental de qualquer narrativa, seja ela interativa, como é o caso dos videojogos - o nosso objeto de estudo - ou não interativa como é o caso da literatura ou do cinema. O seu desenvolvimento é complexo e exige coerência, em termos narrativos, para que seja inserida em determinado mundo narrativo. Quer nos casos de obras literárias, quer nos casos de obras digitais, não raras vezes a personagem assume um papel central no desenvolvimento da narrativa, organizando-a, e a ação gira em torno desta. Em termos narratológicos, a ação consiste numa componente fundamental da estrutura da narrativa, estando relacionada com outros conceitos como a intriga, o tempo e a composição da história.

A informação que vamos recolhendo das personagens está dependente da categoria em que o jogo se insere, no estilo de jogo e no próprio tipo de personagem. O autor Leo Falcão (2008), refere que as personagens “levam em conta a apresentação de elementos que moldam sua personalidade / comportamento, a coerência (constância da personalidade) em cada ponto da história e sua relevância para a trama (p.83).

As características das personagens são a base para o seu desenvolvimento e para que o seu criador possa obter uma imagem mental da mesma. Quanto mais completa for do ponto de vista físico e emocional, melhor será a sua adaptação ao mundo narrativo, adquirindo maior credibilidade e coerência em termos narrativos.

O sucesso advém da criação de laços entre o jogador e a personagem. Por exemplo, no jogo *The Last of Us* (2013), é perceptível imediatamente este vínculo entre as personagens principais - Joel e Ellie - e o próprio jogador. A premissa do jogo passa por um mundo pós-apocalíptico em que Joel tem como missão tomar conta de Ellie, uma criança que seria a chave para a cura do vírus que assola a humanidade. A relação paternal existente entre as personagens, faz com que o próprio jogador encarne a personagem masculina e sinta uma preocupação natural por Ellie, existindo uma relação simbólica e um vínculo entre as personagens e o jogador.

De acordo com Rogers (2010), a morte de um personagem deve ter impacto no jogador, sobretudo se não for a personagem principal a falecer. O autor questiona quando foi a última vez que nós, jogadores, chorámos pela morte de uma personagem. Matar um personagem nos primeiros momentos do jogo, através de uma *cut-scene*, não terá qualquer impacto porque o jogador ainda não teve tempo para a conhecer e se afeiçoar a ela. Assim, deve haver um investimento nas personagens, mesmo que estas venham a sofrer um final trágico com o desenrolar do jogo. O personagem deve revelar-se importante para o jogador, para que desta forma, a sua perda tenha algum significado. A relevância da personagem é também referida por Nogueira (2008), na medida que é através dela que o jogador atua no mundo narrativo:

“Existe no estudo da narrativa toda uma tradição epistémica que acolhe o agente como elemento fulcral do seu entendimento - referimo-nos à figura da personagem. Mas também o jogo enquanto fenómeno, e o jogador enquanto figura fundamental do mesmo, poderia servir de exemplo - não nos esqueçamos da relevância de agenciamento do fenómeno lúdico (p.35).”

Quando nos referimos aos videojogos existem três grandes tipos de personagens, sendo eles o herói, o anti-herói e o vilão. O primeiro tem de possuir três características fundamentais para deter uma personalidade heroica: carisma, coragem e determinação. Por outro lado, o anti-herói pode ter características em comum com o herói, mas o sadismo, a imprudência e o egoísmo estarão sempre presentes na personalidade deste tipo de personagem. Esta, só praticará o bem se conseguir ganhar algo em troca com isso. No caso do vilão, a característica incontornável é a falta de carácter, sendo que existe sempre uma tentativa de dificultar ou impossibilitar o sucesso do herói.

Existem várias personagens que poderiam ser utilizadas como exemplo para ilustrar o seu desenvolvimento e a sua complexidade quando inseridas no Mundo narrativo. Optámos por escolher o herói da série *Metal Gear (1987)*, pelo facto de estar presente em todos os jogos da saga e de ter uma grande sustentabilidade em termos narrativos. A personagem idealizada por Hideo Kojima, dá pelo nome de Solid Snake e insere-se nas categorias que fazem deste personagem um herói: é carismática, corajosa e determinada. É um dos principais protagonistas da franquia, sendo que a sua primeira aparição foi no jogo *Metal Gear*, no ano de 1987, produzido pela Konami, na época para a consola MSX2. O jogo está inserido no contexto histórico da Guerra Fria. Em primeira instância devemos ter em conta as suas informações biográficas. A personagem Snake - cujo seu nome original é David - de nacionalidade americana, nasceu no ano de 1972 e tem várias alcunhas que o identificam: Old Snake, Iroquois Pliskin, Legendary Mercenary, Legendary Hero e The Man Who Makes the Impossible Possible. É caucasiano e a sua altura varia entre 178 cm e 182 cm, conforme os jogos. Possui cabelo castanho, que se vai tornando grisalho à medida que vai envelhecendo ao longo da franquia, assim como a cor dos olhos que é azul mas vai-se tornando cinzento com o desenrolar dos títulos. Pesa 75 quilos nos primeiros jogos até ao ano de 1999, sendo que a partir dessa data tem o peso de 63 quilogramas. A sua ocupação sempre esteve relacionada com a vida militar, tendo sido soldado, espião e mercenário.

Estas informações biográficas são elementares para perceber as origens da personagem e para que o jogador tenha um primeiro contacto com a mesma, como uma espécie de bilhete de identidade que nos permite obter as informações básicas da personagem. Solid Snake possui um QI de 180, é poliglota, dominando seis línguas e é um clone dos Les Enfants Terribles, que consistia num projeto desenvolvido pelo exército americano, no início dos anos 70, que

pretendia produzir clones de conhecidos soldados. Este projeto era patrocinado pela organização The Patriots. A razão para Snake ser considerado um herói de guerra foi o facto de ter evitado três catástrofes nucleares.

Em termos de relações familiares, David, foi separado do seu irmão, ainda criança, tendo passado a sua infância a ser acolhido por várias famílias adotivas. No entanto, foi sempre seguido de perto pelos Patriots, a organização responsável pela sua criação. No início dos anos 90 ingressou na vida militar e no ano de 1991, com apenas 19 anos de idade, tornando-se membro dos Green Barrets, tendo lutado na Guerra do Golfo. A sua primeira missão consistia em se infiltrar no Iraque, durante o ano de 1991. Mais tarde, tornou-se membro do grupo de elite Fox Hound, comandado pelo seu irmão Big Boss, sendo treinado pessoalmente por ele, tendo nessa altura recebido o nome de código: Solid Snake, que presta uma homenagem ao seu irmão, sem que a personagem estivesse a par dessa informação. A sua primeira missão para a Fox Hound decorreu no ano de 1995 e tinha como objetivo a infiltração numa província militar, localizada na África do Sul. Snake estava encarregado de resgatar Gray Fox, um membro da Fox Hound que desaparecera em combate. A relação de Snake com Big Boss é aquela que causa maior impacto no herói. Sentiu-se honrado ao servir a seu lado na Fox Hound. Big Boss foi o seu mentor, ensinando-lhe técnicas de combate avançado. Snake via-o como uma figura paternal, desconhecendo que essa personagem era mesmo o seu pai. No entanto esta relação sempre foi conturbada, tendo momentos de respeito e de raiva, simultaneamente, principalmente porque o herói julgava que o seu pai tinha traído a pátria na tentativa de salvar o Mundo de um desastre nuclear.

Embora a história de Metal Gear seja muito mais vasta e complexa do que a descrita supra, conseguimos ficar com uma ideia da personagem Snake e dos seus envolvimento no mundo narrativo. Exemplificamos assim, a importância das características referidas anteriormente para a criação da personagem, que irá promover não apenas credibilidade ao jogo, mas também uma contextualização do jogador na narrativa. Esta história é extraída a partir dos vários jogos da saga *Metal Gear*, dando assim sentido à experiência do jogador.

As personagens assumem um papel fundamental na narrativa. No fundo, são elas que interagem diretamente com o jogador e que transportam as emoções para o utilizador. Existem diferentes tipologias de personagens que podem ser categorizadas em diversas classes. Tendo em conta as variadas classes de personagens, Falcão (2008) enumera-as no seguinte quadro:

HERÓI	MENTOR	ARAUUTO	ALIADO	PROTEGÉ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talentos Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade

Quadro 1 - Classes de personagens segundo Falcão (2008, p. 47)

3.3 Estrutura da Narrativa

Em primeira instância importa explicar, em termos narrativos, o conceito de estrutura. De acordo com dicionário da narratologia, a estrutura, provém da palavra latina *structura* e significa construir. Linguisticamente, a estrutura consiste no conjunto de relações entre os elementos constitutivos do sistema, isto é, a rede de dependências e implicações. Existe sempre uma estratégia narrativa relacionada com a estrutura da história. O termo estratégia, em termos literários, é a descrição do processo de comunicação e das entidades que nele participam. Concretamente, no caso dos videojogos, embora se debata a temática da narrativa com a discussão entre narratologistas e ludologistas - já abordada neste trabalho - poucos problematizam a relação existente entre jogo e história. De acordo com Arseth (2012):

“... Ironicamente, muito poucos realmente envolveram a questão da relação entre jogos e histórias através de uma análise propriamente narratológica, usando os conceitos básicos e os modelos da teoria narrativa moderna” (p.2).

Para o autor, existem diversas dimensões inerentes a cada história e a cada jogo. Essas dimensões são o mundo narrativo, os objetos, os agentes e os eventos.

A tipologia de objetos presentes nos jogos é essencial para determinar o grau de ação que o jogador possui em termos narrativos. Os objetos podem ser estáticos, dinâmicos ou criados pelo utilizador. A diferença entre eles é que os objetos estáticos, fazem parte da narrativa, enquanto que os objetos dinâmicos são simulados. Os objetos estáticos podem ainda ser manipulados ou não oferecer qualquer tipo de interação ao jogador, podem ser destrutíveis ou alteráveis - como o caso das armas em *Horizon Zero Dawn* (2017). Podem ainda ser criados pelo utilizador - como o caso dos equipamentos em *Witcher 3: The Wild Hunt* (2015). O problema

dos objetos altamente customizáveis e passíveis de serem criados pelo próprio jogador é que influenciam o jogo. O jogador assume um papel fulcral em termos narrativos. Os agentes são apresentados sob a forma de personagens, enquanto que os eventos podem ser abertos, selecionáveis ou possuir enredo.

O mundo narrativo pode ser aberto, linear ou multi linear, tendo um grande efeito na estrutura da narrativa. Em suma, é o mundo em que a história tem lugar. Em termos estruturais, na história, Aarseth (2012) caracteriza diferentes tipos de jogos tendo em conta a influência do discurso, podendo existir jogos com história linear, jogos com história não linear, jogos com foco em *quests* e ainda os jogos que ele denomina de puros. Contrapondo os jogos *Heavy Rain* (2010) e *Dragon Age: Origins* (2009), os dois distinguem-se pelos objetos de jogo e estrutura do mundo narrativo, mas assemelham-se na profundidade da caracterização das personagens.

Quando falamos em estrutura de história, seja em jogos, seja em qualquer outra obra literária, é incontornável analisar a estrutura dos cinco atos. A estrutura dos cinco atos, muito presente nos videojogos, inicia-se com o primeiro ato em que a exposição apresenta as personagens e contextualiza o jogador. No segundo ato, a ação vai crescendo levando o jogador a ficar curioso em relação aos acontecimentos seguintes. Um terceiro ato, o clímax, que cria um impacto no jogador através de *plot twists*, ou seja, reviravoltas na história que surpreendem o jogador. Um quarto ato em que a ação na história se encontra numa fase decrescente e, por fim, o desfecho, que oferece uma conclusão à história do jogo. Esta estrutura é habitualmente utilizada no cinema e no teatro, tendo sido amplamente estudada por Gustav Freytag. A pirâmide de Freytag é a forma mais comum de representar este tipo de estrutura dramática.

Outra das estruturas muito comuns nos videojogos e noutros media, assim como nas obras literárias, é a jornada do herói que constrói toda a narrativa em torno de um personagem principal. A jornada do herói consiste numa estrutura narrativa, que se desenvolve em três atos: a introdução da história, que irá apresentar uma crise ao jogador, depois o clímax ou a realização em que o personagem - o herói - enfrenta o grande desafio da história, e o encaminhar para o seu final. Esta forma de estruturação permite tornar a história mais interessante, sendo esta muito mais consistente em termos narrativos. Como exemplificação deste tipo de estruturação da história, usaremos o jogo *Pokemon* (1996).

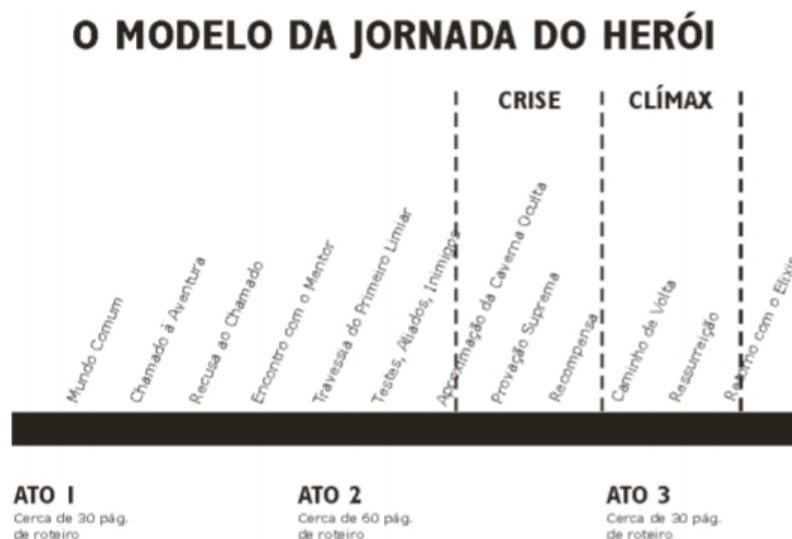
O primeiro passo para a jornada do herói é acompanharmos o protagonista no seu quotidiano, no mundo que frequenta diariamente, na sua rotina habitual. No jogo *Pokemon*, acompanhamos a vida pacata do herói na cidade de Pallet. A próxima etapa consiste em chamar o herói para a aventura. Em *Pokemon*, quando o protagonista completa dez anos de idade tem de começar a treinar Pokemons e iniciar a sua aventura no jogo. Nalgumas narrativas existe uma recusa a esta chamada de aventura e só depois o herói se compromete a iniciar a sua jornada. Após o início da jornada, o nosso herói terá um encontro com o seu mentor - em *Pokemon* é o Professor

Oak - e é ele que irá orientar o protagonista na participação da sua jornada. A partir do momento em que o protagonista detém todas as ferramentas necessárias para o início da jornada, esse é o momento em que se cruza a fronteira do primeiro para o segundo ato.

Durante o segundo ato, a aventura propriamente dita, o nosso herói terá de enfrentar testes, conseguir aliados e enfrentar inimigos para completar o seu objetivo. Usando o nosso exemplo, os testes são as próprias batalhas entre treinadores, principalmente os líderes de ginásio pois são esses que permitem ao jogador avançar no jogo. Os próprios Pokemons são aliados que ajudam o herói na sua jornada. Como inimigos temos os próprios líderes de ginásio que pretendem dificultar a progressão na aventura e a Team Rocket que tem o intuito de impedir o sucesso do herói na sua demanda.

O próximo passo desta estrutura de história, é o aproximar da crise na mesma, quando o protagonista está perante o grande desafio. Em Pokemon, esta situação surge quando tem de se enfrentar a elite dos treinadores de Pokemon para se tornar mestre. Após esta fase, surge a recompensa e a entrada no terceiro ato em que tem de enfrentar um desafio ainda maior, o confronto com o seu maior rival: Gary. Após vencer o desafio supremo, encerra-se o terceiro ato com o nosso herói a tornar-se um mestre de Pokemons.

Este exemplo revela que esta estrutura tem bem vincadas as suas etapas com um início, desenvolvimento e desfecho da ação bem explícitos. Esta é uma estratégia cada vez mais utilizada em guiões para jogos digitais, importada dos textos literários e do próprio cinema.



Quadro 2 - A jornada do herói de Vogler, segundo Falcão (2008, p.34)

4. A Imersão do Jogador

Neste capítulo pretendemos compreender o efeito da imersão no jogador. Quando nos referimos à imersão é sempre respeitante à sua perceção, e com o foco na narrativa, sendo que é essa a matéria em análise. Podemos considerar que a imersão estará presente em qualquer jogador que se entregue verdadeiramente ao jogo, e que se conecte com ele de uma forma emocional. É ela a responsável pelo afastamento do jogador da sua realidade, entrando numa realidade paralela em que tem algum tipo de controlo sobre os acontecimentos. Todos os elementos que contribuem para a imersão num videojogo devem estar em perfeita sintonia, de forma a que este faça sentido, e não ocorram incongruências que possam vir a prejudicar a experiência do utilizador.

Para que um videojogo seja cativante, de acordo com Luz (2009), existem três categorias de imersão, sendo elas a imersão física, a temporal e a emocional. A primeira insere o utilizador no espaço virtual, através da interatividade e da manipulação de objetos no espaço, representados realisticamente através de som, animação, gravidade ou realismo gráfico. A imersão temporal decorre na ação, ou seja, no evento imediato que precisa de ser resolvido através de manipulação direta, para que se possa prosseguir rumo à resolução dos objetivos gerais do jogo. Por fim, a imersão emocional, que é gerada, refletindo o prazer de experimentar o desenvolvimento da história através de um ou mais avatares. Deste modo, o autor define a imersão no espaço, imersão na intriga (temporal) e imersão na história (emocional) como as três principais características da sensação de presença num videojogo. No caso do primeiro tipo de imersão, os jogos de simulação enquadram-se nesta categoria, visto que o jogador é inserido no próprio ambiente que o jogo pretende representar. Por exemplo, em *Microsoft Flight Simulator X (2006)*, o utilizador é inserido num ambiente que simula, à escala real, o cockpit de uma aeronave. A imersão na intriga, coloca o jogador a par dos acontecimentos, cronologicamente, conforme o desenrolar da ação do jogo. Por último, a imersão na história - emocional - coloca o jogador a assumir o papel das personagens, a viver as suas emoções.

Um jogo cria diversas sensações a quem o joga, tais como a frustração quando estamos perante um obstáculo difícil de ultrapassar, ou o aborrecimento se o jogo apresentar um grau muito inferior de dificuldade. Para que o jogo se torne imersivo deve conter, incontornavelmente, um objetivo a ser cumprido, sendo que os desafios que se apresentam para atingir esse objetivo não podem causar bloqueios inultrapassáveis a quem o está a jogar. Deverão existir recompensas, no *timing* correto, para premiar o esforço e o tempo dispensado, caso contrário o jogo sofrerá de falta de objetividade, causando um vazio no jogador. O jogo *Dark Souls 3 (2016)*, é um bom exemplo pois pode causar alguma frustração em quem o joga, já que a morte faz parte da curva de aprendizagem e de adaptação ao jogo, da própria jogabilidade, quase como se fosse uma mecânica do mesmo. Os padrões dos inimigos tem de ser assimilados, as zonas decoradas e também é exigida alguma perícia ao jogador, para se desviar de ataques ou fazer combinações (combos) para derrotar os inimigos. Para quem passa um jogo deste género

pela primeira vez, a frustração é enorme devido à quantidade de tentativas necessárias para ultrapassar os desafios impostos, mas quando tal feito é alcançado a sensação de recompensa é significativa. Neste tipo de jogos são exigidos tempo e dedicação ao jogador.

Ainda relativamente à interatividade, e segundo a autora Ryan (2003, p.98), existem quatro formas que podem ser distinguidas e extrapoladas para o mundo digital. A primeira, a concentração, é o tipo de atenção que está relacionada com a dificuldade pois se, neste caso o leitor ou o jogador, enfrenta uma grande resistência na progressão da narrativa, torna-se vulnerável a distrações exteriores que o afastam do texto. Outra das formas que a autora suíça caracteriza é o envolvimento imaginativo, em que o utilizador se envolve emocionalmente e imagina-se representado na situação, tendo no entanto uma atitude crítica em relação à versão dos eventos criada pelos autores/produtores. Um outro meio para absorção do utilizador é o encantamento, que em sentido figurado, significa encanto ou sedução, que neste caso, está relacionado com a estética dos elementos textuais. Por fim a adição, que neste contexto é visto como um “vício” e que pode ser aplicada de duas formas: uma em que o utilizador procura um refúgio do mundo real num mundo narrativo alternativo e outra em que ele não consegue distinguir o texto de ficção do mundo real.

Ao longo deste capítulo, serão enumerados os vários elementos imersivos constituintes de um videojogo, nos quais se insere a narrativa, a que daremos, naturalmente, mais relevância. Por fim serão ainda considerados os pontos de vista do jogador, sendo que um jogo pode ter dois pontos de vista primordiais: na primeira e na terceira pessoa. Será ainda analisado o efeito transmedia, que contribui para uma imersão em larga escala num determinado mundo narrativo, já que o mesmo é difundido por vários meios audiovisuais.

O termo imersão provém, originalmente, da física relativamente à experiência de estar submerso em água. Digitalmente, consiste no transporte do sujeito para um lugar simulado. Procuramos a imersão total, quando estamos a consumir conteúdo mediático, pois é-nos agradável a sensação de explorar um mundo totalmente distinto do nosso, em que temos de aprender a movimentarmo-nos dentro dele. Ao abordar o conceito de imersão, temos de considerar que nos estamos a referir à sua percepção, isto é, uma espécie de ilusão de ótica que nos permite acreditar que fazemos parte de outra realidade, para além daquela que realmente existe.

Ryan (1994), comparava a imersão das imagens a três dimensões com a introdução da perspetiva na pintura, que pela primeira vez criou uma sensação de imersão no observador, causando a sensação de profundidade, integrando-o no espaço pictórico. A diferença está, no facto de ser uma superfície plana, algo que não acontece na Realidade Virtual, em que a barreira

desaparece e o utilizador se sente rodeado por um mundo virtual que pode ser livremente “navegado” - a forma como se descreve o movimento no ciberespaço.

A imersão é preponderante para que um jogador se interesse por determinado jogo, e as novas tecnologias estão a potenciar um mundo cada vez mais real, que o faça esquecer o local físico em que está inserido.

Os óculos de realidade virtual, a qualidade do áudio, as narrativas cativantes e a captação do movimento do jogador, contribuem para que ele seja submerso pelo ambiente de uma realidade paralela muito semelhante à nossa que ele consegue, de algum modo, controlar.

Para Nogueira (p.335), “a emoção irrompe a propósito do fracasso ou do sucesso”, isto é, ela surge quando o jogador narrativiza - retrospectiva ou prospectivamente - o seu desempenho no jogo. Por um lado, quando o êxito previsto ou efetivo de uma ação dá origem à celebração ou, por outro lado, quando o fiasco de uma ação dá origem ao receio ou à desilusão. Ainda de acordo com o autor, a imersão está dependente da utilização do meio, isto é, o domínio de uma prótese que permita ao sujeito agir sobre um texto.

A manipulação e a transmissão da informação criam uma sensação de presença no videojogo. Um videojogo pretende proporcionar no jogador uma ou várias das seguintes sensações: angústia ou espanto, deleite ou inquietação, intriga ou provocação, escândalo ou surpresa, tristeza ou felicidade. Ainda de acordo com Nogueira (p.338-339), a averiguação da imersão assenta na eleição e contenção como critérios fundamentais, já que o jogador tem de eleger as emoções que lhe são benéficas para o desempenho no jogo, devendo conter todas as outras. No limite, o jogador deve mesmo neutralizar todas as emoções de modo a que nada perturbe o seu plano de ação.

4.1 Elementos imersivos nos videojogos

Tendo em consideração que o objetivo de um jogo é proporcionar a diversão ao jogador, essa diversão só é total se o jogador estiver imerso no jogo. Para que esta ocorra, terá de existir uma combinação de elementos imersivos que o ajudem a afastar-se da realidade. Iremos apenas fazer um breve apontamento de alguns elementos que asseguram a imersão num videojogo, sem perdermos de vista que o nosso objetivo prioritário é compreender de que forma a narrativa integra este grupo.

4.1.1 A Narrativa

A narrativa consiste na representação organizada e na narração dos elementos supra referidos. Na narrativa, os eventos são organizados e hierarquizados de acordo com uma determinada lógica. A respetiva lógica segue uma estrutura própria: o princípio, o meio e o fim; que podem

não corresponder à ordem cronológica. Para Schell (2011), “a narrativa é um tipo de experiência a ser proporcionada por um jogo”. Na narrativa existe uma relação de causalidade, isto é, há uma relação entre causa e efeito. As ações das personagens apresentam consequências. Existem padrões ou estruturas da narrativa que permitem a existência de um processo prévio de criação de narrativas interativas. A coesão da narrativa, permite perceber onde é o princípio da história, o meio e o seu final.

Os videojogos vieram, em larga escala, contribuir para o aparecimento de textos performativos, ou seja, em que o jogador assume um papel ativo na performance narrativa, ao invés de um papel passivo e cognitivo. A própria indústria já assume a categoria de “História Excelente”, presente na mais conhecida plataforma para jogadores de PC, a *Steam*, o que significa que já há uma consideração pelos jogos que tem o seu foco na narrativa, as denominadas aventuras gráficas. Assim, podemos considerar aventuras gráficas como um género de videojogos que apresenta narrativas interativas que permitem ao jogador interagir com objetos, cenários, personagens e até ter um papel ativo em decisões que podem alterar o curso dos acontecimentos. Existem vários títulos que podem ser considerados quando nos referimos a aventuras gráficas e à narrativa como elemento fundamental para a imersão. Destacam-se jogos como *Heavy Rain* (2010), *Life is Strange* (2015), *Fahrenheit* (2005), *The Walking Dead* (2012), entre outros. A produtora *Telltale Games* investe neste tipo de títulos, com uma forte componente na narrativa, em que todos eles tem uma base comum, o facto de terem uma narrativa marcante e envolvente em que o jogador pode controlar as vidas das personagens.

Considerando que a narrativa apresenta um papel fundamental para a imersão do jogador, todos os outros elementos de um jogo devem estar em perfeita sintonia para que este faça sentido e não ocorram incongruências que possam vir a prejudicar a experiência do utilizador. De acordo com Nogueira (2008): “A imersão é tanto maior quanto o texto lúdico ou o texto narrativo garantam um aumento progressivo de intensidade da expectativa ou da dificuldade do repto” (p.315).

Quando falamos de personagens como elemento imersivo dos videojogos, referimo-nos ao mais elementar elo de ligação entre o jogador e a história do jogo. É a personagem responsável por prender o jogador à narrativa, fazendo com que haja uma empatia. São inúmeras as personagens icónicas nos videojogos que possuem esta capacidade de fazer com que o jogador se identifique com a mesma e queira viver a sua história.

De acordo com Falcão (2008), as personagens devem ser sempre analisadas de acordo com a função, motivação e perfil. Se um personagem não tem motivação ou não está bem resolvido em termos de profundidade, apresentando incoerência na sua personalidade ou estamos

perante um contexto dramático em que o comportamento é o componente mais importante para a fluência narrativa, em que as motivações do personagem foram deliberadamente omitidas. Relativamente à função, o mesmo autor (p.84) desenvolve uma grelha de funções que permite identificar cada tipo de personagem, como se pode verificar no quadro seguinte:

HERÓI	MENTOR	ARAUO	ALIADO	PROTEGÊ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talento Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
LUCAS	AGATHA KURIAKIN MARKUS	ORÁCULO AGATHA BOGART	CARLA BOGART & BUMS	TIFFANY MARKUS JADE
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade
ORÁCULO I.A. (CLÁ PÚRPURA)	CLÁ LARANJA CLÁ PÚRPURA	CARLA TYLER DEAD AGATHA (I.A.)	DEAD AGATHA (I.A.)	TYLER

Quadro 3 - Tipos de personagens no jogo *Fahrenheit* segundo Falcão

Em termos de personagens, existem diversos formatos, inseridos nos videojogos, que as influenciam e lhes atribui determinadas características. Em primeira instância é necessário caracterizar se um jogo com modo de história (offline) ou se nos estamos a referir a um jogo em rede, online. Em jogos offline, normalmente a personagem principal é o protagonista do jogo e é controlado pelo jogador - referimo-nos assim aos jogos *single-player*. Ainda em modo offline, temos os jogos co-op, que funcionam em modo cooperativo com dois jogadores no mesmo espaço físico, com ecrã dividido em que cada jogador controla uma das personagens. Um dos exemplos que ilustram este tipo de jogo é a franquia *Resident Evil* (1996-2017).

Por outro lado, em jogos online, frequentemente as personagens são totalmente personalizáveis com atributos escolhidos pelo jogador. Nos jogos PVP - *Player vs Player* - os jogadores competem entre si diretamente, em rede. Quer na vertente em rede, quer offline existem em todos os jogos os NPC's (Non-Playable Characters), que não são passíveis de ser controlados pelo jogador e apresentam uma função de se oporem ao protagonista, controlado pelo jogador, ou de lhe darem tarefas para ele desempenhar no caso, por exemplo, dos MMORPG.

As personagens consistem num elemento fundamental na construção da narrativa. De acordo com Falcão (2008), “com o conhecimento de composição de personagens, avatares e NPC's (non-playable characters) em geral têm a possibilidade de compor organicamente uma

consistência criativa. É possível ainda conjugar os aspectos narrativos com os de jogabilidade, trabalhando na tensão dramática de acordo com a habilidade exigida ao jogador, e vice-versa (p.26). Assim, importa definir o conceito de jogabilidade que, definida por Gouveia (2008), consiste na teorização relativa à interação humano-máquina e “alerta-nos para a cibernética da experiência de jogo e remete-nos para a forma como este é gerado sensorialmente.” (p.61).

4.1.2 Efeitos Sonoros

Um outro elemento que envolve emocionalmente o jogador, consiste no som. Por som, consideramos todos os elementos sonoros respeitantes a um jogo, sejam eles a banda sonora do mesmo, os efeitos sonoros, o som da voz das personagens, entre outros.

Historicamente, ainda antes dos videojogos propriamente ditos, o som já fazia parte de algumas formas gamificadas de entretenimento como o caso dos *flippers*, *slot machines* e máquinas *arcade*, muito populares nas décadas de 80 e 90. O som servia para atrair a atenção do jogador e para lhe dar a uma maior sensação de recompensa após uma jogada bem, ou quase bem-sucedida. Posteriormente, um dos jogos que tornou famoso pelo som foi o Pong (1972) que tinha um som característico, que ajudava o jogador a não errar, sempre que a bola atingia as barras que limitavam o jogo.

Assim como outros elementos imersivos nos videojogos, o som pretende causar o efeito do real no jogador, auxiliando-o a imergir naquele mundo virtual. De acordo com Grimshaw (2008), os exemplos de som que interagem com o gameplay, nomeadamente nos *First-Person Shooters* (FPS) incluem o disparar das armas, o movimento das personagens, o colecionar de vários itens de jogo, ou o cumprimento de diversos eventos globais como o capturar de uma bandeira num cenário de jogo online. A prova de que o som é um poderoso elemento imersivo, principalmente em *shooters* na primeira pessoa, é que num jogo como *Counter Strike: Global Offensive* (2012), a performance do jogador está dependente dos sentidos, sendo que a audição é extremamente importante para determinar a posição dos inimigos no mapa. A qualidade dos equipamentos de audio pode ser determinante para auxiliar o jogador em jogos desta tipologia a obter sucesso.

Concluindo, o som é mais uma forma de persuadir o jogador e de o imergir no mundo virtual. O desejo de realismo faz com que haja um investimento em termos de sonoplastia nos videojogos. De acordo com Grimshaw (p.6) quase todos os FPS mais recentes usam amostras sonoras de objetos usados no mundo real para ações que são representadas no jogo.

4.1.3 O Ciberespaço

Os espaços são elementos fundamentais quando falamos de jogos, sejam eles de tabuleiro ou digitais. Existem vários aspetos a considerar quando temos um espaço (virtual) para explorar. Em primeira instância, importa perceber qual a importância do espaço no jogo e qual a razão para a sua existência.

Dependendo do espaço, o jogador terá uma maior ou menor fluidez de movimento, ou seja, a facilidade com que o jogador se consegue movimentar. Para auxiliar nessa movimentação, o jogador pode recorrer a referências que o orientem. Por fim, necessitamos saber as experiências que determinado espaço possa oferecer ao jogador e o tipo de objetivos existentes no espaço se são: de curto, médio ou longo prazo. O autor William Gibson (2010) já se referia ao Ciberespaço como um espaço de construção de sentidos, em meados da década de 80, referindo-o ainda como:

“Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos...uma representação gráfica de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no ar não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados.” (p.69).

Anos mais tarde, Levy (1999) viria a descrever o ciberespaço como um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. O ciberespaço foi buscar elementos à cibernética e as máquinas cibernéticas de tratamento de informação, os computadores digitais. Com o contributo das mesmas, podemos participar numa corrente contínua de influências que nos chegam do mundo exterior pois, para o homem estar vivo equivale a participar num vasto sistema mundial de comunicações. A internet foi criada para ser uma rede organizada, ou seja, é um sistema de redes em que os elementos se repetem.

O ciberespaço apresenta-se como uma ferramenta social, uma rede internacional de PC's com acesso à internet, constituída por milhares de outras redes, oferece a milhões de utilizadores a oportunidade de trocarem correio eletrónico, imagens, sons, obter software, jogarem ou mesmo participarem em videoconferência em tempo real.

Através do browser é possível o acesso à informação disponibilizada mundialmente na Web, até para o utilizador mais inexperiente. A *world wide web*, por exemplo, oferece-nos a possibilidade de comunicar com muitas outras pessoas, seja individualmente ou em comunidade e para isso, existem muitas ferramentas (IRC, newsgroups, mailing lists). A Internet permite a comunicação entre os membros dos mais diversos grupos e origens e é, em simultâneo, um meio de formação e criação de novas relações através de um acesso a contactos com potenciais interesses compatíveis com os nossos. A Internet é um espaço onde os locais para “discussão”

podem surgir facilmente, pois os locais de interação formam-se à medida que os interesses surgem. A comunidade na Internet é construída com base na participação e não é nem uma comunicação de massas nem interpessoal, mas sim um novo fenómeno. Com a comunicação mediada por computador e a rede das redes (a internet), estamos perante um novo meio de comunicação.

As interações sociais que ocorrem no ciberespaço assumem contornos e características diferentes daquelas que estamos habituados a presenciar no dia-a-dia do mundo real. Em termos sociológicos, o ciberespaço apresenta-se como um quadro aglutinador da investigação e da compilação do saber científico produzido em torno da comunicação mediada por computador, ao nível da análise do ciberespaço, enquanto campo de atuação dos novos media, de espaço de interação social onde se desenvolvem comunidades virtuais e, embora de uma forma mais colateral, dos estudos de comunicação, entre utilizadores em organizações específicas e no âmbito de redes fechadas.

4.2 Pontos de Vista

Em qualquer narrativa, o papel do narrador é fundamental. Existem vários tipos de narrador. O narrador ausente, que é muito frequente nas artes miméticas, existe mas o utilizador não o consegue ver. O narrador externo à narrativa é também conhecido como heterodiegético. O narrador secundário, que participa na narrativa como testemunha, também denominado de homodiegético. Por ultimo, o narrador protagonista, muito comum em autobiografias - o narrador autodiegético.

A narrativa é caracterizada por diversos pontos de vista; o ponto de vista objetivo, subjetivo e alternado. O primeiro corresponde ao ponto de vista do espetador apenas, que não é partilhado por nenhuma personagem. O ponto de vista subjetivo já apresenta a visão de determinada personagem. Por fim, o alternado é um ponto de vista em que o narrador na primeira pessoa é complementado com um narrador na terceira pessoa, ou seja, com um narrador do ponto de vista subjetivo.

Quando falamos em pontos de vista também devemos considerar os ângulos de câmara na abordagem ao jogo, ou seja, se estamos a presenciar a ação na primeira pessoa ou na terceira pessoa. No caso da primeira pessoa, abordagem muito comum nos jogos de tiros, os denominados FPS - *First Person Shooter* - o jogador apenas visualiza os membros inferiores e superiores da personagem dando-lhe uma maior sensação de imersão na identificação da personagem. No caso da terceira pessoa, essa sensação de imersão pode não ser tão significativa mas permite ao jogador perceber mais explicitamente o ambiente que o rodeia (já que está numa perspetiva em que vê a totalidade do ambiente) e as relações existentes com as outras

personagens, sendo por isso que são usados dois manípulos nos jogos em terceira pessoa: um para controlar a personagem e outro para movimentar a câmara.

Assumindo que um jogo tem uma base emocional e que consiste num duplo canal entre produtores e jogadores, são jogos com base na narrativa que permitem a experiência de várias emoções aos utilizadores. No entanto, também as novas tecnologias (como é o caso da realidade virtual) assumirão um papel fundamental na abertura de horizontes para a imersão do jogador, sendo que será mais uma de muitas ferramentas que possibilitará criar conteúdos que satisfaçam os jogadores atuais, que são cada vez mais exigentes, e que os insiram numa realidade apelativa, fidedigna e envolvente. Com o avanço da tecnologia e com a expansão da Realidade Virtual, doravante denominada de RV, à indústria do entretenimento, é cada vez mais possível “entrar” num mundo virtual. Exemplos dessa imersão são os óculos de realidade virtual criados pela *Playstation* e pela *Samsung* - os *Playstation VR* e os *Samsung Gear VR* que ajudam o jogador a imergir totalmente naquele ambiente digital.

De acordo com Ryan (1994), a RV consiste numa forma de expandirmos os nossos poderes físicos e sensoriais. Para Pimentel e Teixeira em (Ryan, p.1), a RV refere-se a uma experiência imersiva e interativa, gerada por computador, e está a acontecer nos bolsos protegidos da tecnologia; dentro das grandes corporações, universidades e pequenas start-ups; uma excitação rara paira no ar, uma excitação de realizar uma descoberta nova; os computadores estão prestes a dar um grande passo para fora dos laboratórios, para as ruas e as ruas não podem esperar. Era esta a definição de RV em meados da década de 90, hoje em dia ela é vista como o futuro da tecnologia.

No início, esta tecnologia era utilizada em áreas como a saúde, a engenharia aeronáutica, a arquitetura, tática militar, entre outras áreas. Não era incomum associarmos RV a simuladores de voo ou a simulações de combate no terreno para preparação militar. Actualmente, é uma tecnologia com foco também na indústria do entretenimento com o aparecimento dos óculos e dispositivos VR que pretendem imergir totalmente o jogador num ambiente virtual. O futuro dos videojogos pode muito bem passar pela imersão total, sem estarmos dependentes de ecrãs ou de controladores em que o controlo está dependente dos nossos movimentos, das nossas sensações e daquilo que estamos realmente a ver. No dia em que todos os elementos imersivos suprarreferidos possam ser potencializados ao seu máximo, a experiência de jogo será certamente muito mais rica para o jogador, explorando todas as sensações que um videojogo pode proporcionar.



Figura 4 - Diferença na navegação em primeira e terceira pessoa (Zagalo, 2009)

4.3 O efeito Transmedia

Consideramos pertinente apresentar aqui o conceito de transmedia, visto que este também tem contribuído para uma maior imersão do jogador. O efeito transmedia ocorre quando um mundo narrativo é representado em vários meios. Por exemplo, a *Marvel*, conhecida produtora de *comics* (livros de banda desenhada), é exímia na exploração dessa adaptabilidade de figuras como *Spider-Man* (1962) a vários ecrãs e formatos, representando os seus heróis nos livros, no cinema ou nos videojogos. Devido à grande capacidade imersiva dos videojogos, estes têm assumido uma grande preponderância nas narrativas transmediáticas permitindo, por exemplo, introduzir níveis avançados de imersão em narrativas originalmente representadas em filme. O contrário também tem acontecido com o cinema a servir para ampliar o conteúdo narrativo a histórias nativas dos videojogos.

A transmediação está subjacente a um novo ecossistema mediático. É este ambiente propiciado pelo digital e a que Jenkins (2006) chama cultura da convergência que permite esta circulação do mundo narrativo pelos diversos meios. Tal como Murray (1997) assinalava a propósito dos videojogos, e numa altura em que o conceito transmedia ainda não tinha entrado em voga, o utilizador envolve-se dramaticamente, sendo que a imersão se produz através das características e interfaces, que são combinadas com a interação do agente e o seu envolvimento na história. Mundos fantasiosos como *Matrix* (1999), *Harry Potter* (1998) ou *Senhor dos Anéis* (2001) são ilustrativos do potencial das narrativas transmediáticas que consolidam todo um mundo narrativo que atravessa meios tradicionais e digitais.

Para o autor Jenkins (2006), a saga *Matrix* “claramente funciona como um atrator e um ativador cultural. Os consumidores mais comprometidos buscam os dados espalhados pelos vários meios de comunicação, procurando no texto mais informações sobre o mundo” (p.95).

Estudo de Caso

5. A narrativa como processo imersivo dos Videojogos

De forma a perceber o impacto que a narrativa tem nos jogadores e no próprio processo imersivo, desenvolvemos um estudo baseado em inquéritos a jogadores portugueses, pertencentes ao grupo Gaming Portugal da rede social Facebook, e a alunos de primeiro ano de Mestrado de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais. O corpus de análise consiste no jogo *Heavy Rain*, por este ser um jogo focado na narrativa, mesclando-se com o cinema, proporcionando ao jogador uma experiência dramática interativa. Em primeira instância, procurámos perceber o tipo de jogador que se interessava por este género de videojogos. Uma vez Identificado o tipo de jogador, considerámos pertinente perceber a sua relação com a narrativa, usando como objeto de análise o videojogo *Heavy Rain*, na tentativa de aferir a sua relevância nesta tipologia específica de videojogos. Procedemos também a uma análise exaustiva do jogo, da sua estrutura narrativa, das mecânicas e da interação com o jogador através da forma como as decisões do utilizador podem ter efeitos significativos na própria narrativa. incluímos também uma breve descrição das personagens e de todos os finais associados, uma multi-linearidade característica das aventuras gráficas.

5.1 Identificação do Jogador

Para aferir o grau de imersão que a narrativa pode provocar no jogador, foi realizado um inquérito a jogadores e alunos universitários da área de desenvolvimento de videojogos. Definiu-se uma amostra, composta por 118 indivíduos, dos quais 92 foram inquéritos preenchidos online, enquanto que os restantes 26 foram preenchidos, presencialmente, pelos alunos de primeiro ano de Mestrado de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Universidade da Beira Interior. Os dados recolhidos permitem-nos perceber a influência da narrativa nos videojogos da atualidade, e do seu impacto no jogador enquanto consumidor de entretenimento. De forma a identificar o tipo de jogador, foi pedido aos jogadores que referissem quais as plataformas que mais utilizam. Importa ainda salientar que o jogo escolhido para este estudo - *Heavy Rain* - tem o seu foco na narrativa, pois é esse o objeto de estudo deste trabalho, pelo que estes dados não poderão servir de padrão para analisar a imersão noutros géneros de videojogos. A amostra escolhida está intencionalmente relacionada com os videojogos, de forma a aumentar as probabilidades dos jogadores conhecerem *Heavy Rain* e já terem experimentado este jogo.

Analisando as plataformas utilizadas pelos jogadores, foram consideradas as seguintes categorias:

- PC
- Consolas
- Consolas Portáteis
- Mobile
- Todos os anteriores

Os inquéritos revelaram que, relativamente às plataformas utilizadas pelos jogadores, estes dividem-se em três grandes grupos: PC, Consolas e Todos os Anteriores, o que significa que existe pouca discrepância entre os jogadores de PC, consolas ou jogadores que usam todas as plataformas dedicadas a gaming, que ronda os 30%, com ligeiro aumento nos jogadores que utilizam as consolas de jogos para seu entretenimento. Os jogadores que preferem a portabilidade, apresentam-se em menor número, usando equipamentos como smartphones, tablets ou consolas portáteis, representando apenas 7% da amostra.

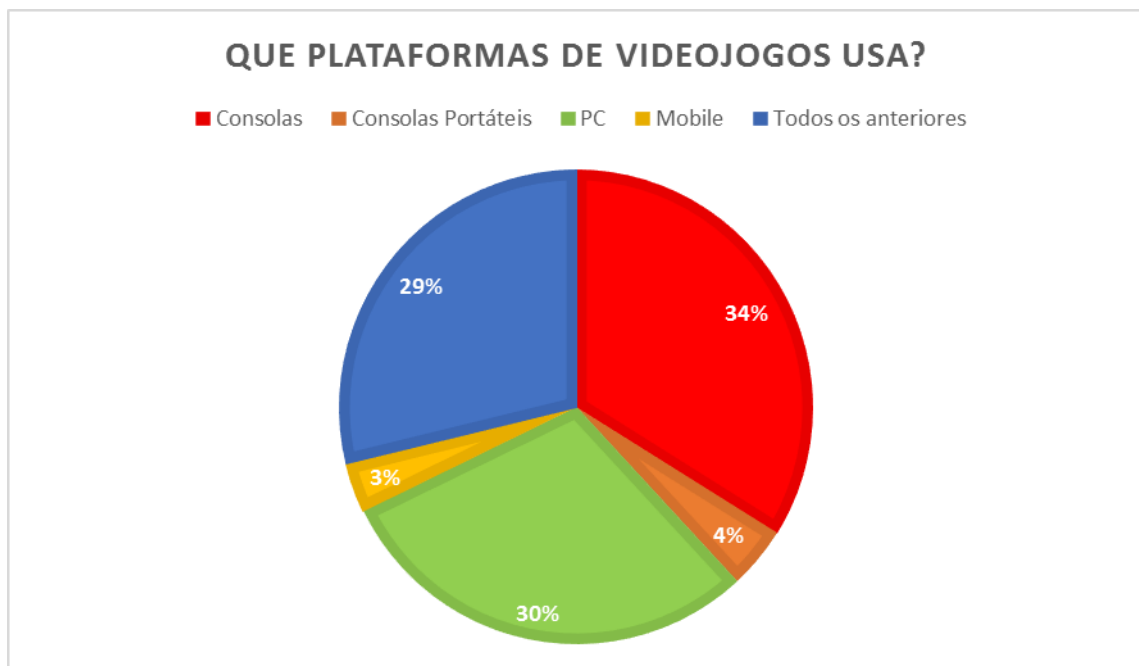


Gráfico 1 - Plataformas usadas pelos inquiridos

Após a recolha de informação sobre a relação dos inquiridos com os videojogos, iremos clarificar quais os géneros de videojogos que se adequam ao seu estilo de jogo, tendo em conta as seguintes categorias:

- Aventuras Gráficas
- Jogos em Mundo Aberto (Sandbox)
- MMORPG
- Plataformas
- Shoot'em up
- Jogos na Terceira Pessoa
- First Person Shooters

As aventuras gráficas apresentam o seu gameplay com base na narrativa, tendo em conta que são este tipo de videojogos que estão dependentes da decisão do jogador para a progressão no jogo. Referimo-nos, nomeadamente, a jogos como *Heavy Rain* (2010), *Life is Strange* (2015) ou *The Walking Dead* (2012) por exemplo. Os jogos em mundo aberto, também denominados de *sandbox*, dão uma liberdade extrema ao jogador para navegar no mapa; os MMORPG consistem em Role-Playing Games que são jogados em rede; os jogos de plataformas; os Shoot'em up, ou seja, jogos de tiro em massa; jogos na terceira pessoa e jogos de tiros na primeira pessoa, os denominados *First Person Shooters*.



Gráfico 2 - Categoria que descreve a relação da amostra com os videojogos

Os jogos em mundo aberto são os mais jogados pela nossa amostra, com quase 60% dos inquiridos a escolher este género de videojogos. Em seguida aparecem as aventuras gráficas e os First Person Shooters como os mais escolhidos pelos jogadores, com cerca de 51% dos jogadores a escolherem estes géneros de videojogos. De seguida surgem os jogos na terceira pessoa e, por fim, os MMORPG, os jogos de plataformas, Shoot'em up, entre outros nos quais

se incluem jogos como League of Legends ou DOTA. O facto de os jogos em mundo aberto, os first person shooters e as aventuras gráficas estarem entre os mais escolhidos pelos jogadores, pode indicar que se interessam por videojogos consistentes em termos narrativos, já que a grande maioria dos títulos que se inscrevem nestes géneros tendem a apresentar estas características apresentam uma narrativa sólida. Para além disto os sandbox - jogos em mundo aberto - permitem ao jogador criar a sua própria narrativa, visto que ele tem a liberdade de definir cronologicamente a ordem dos eventos que quer completar.

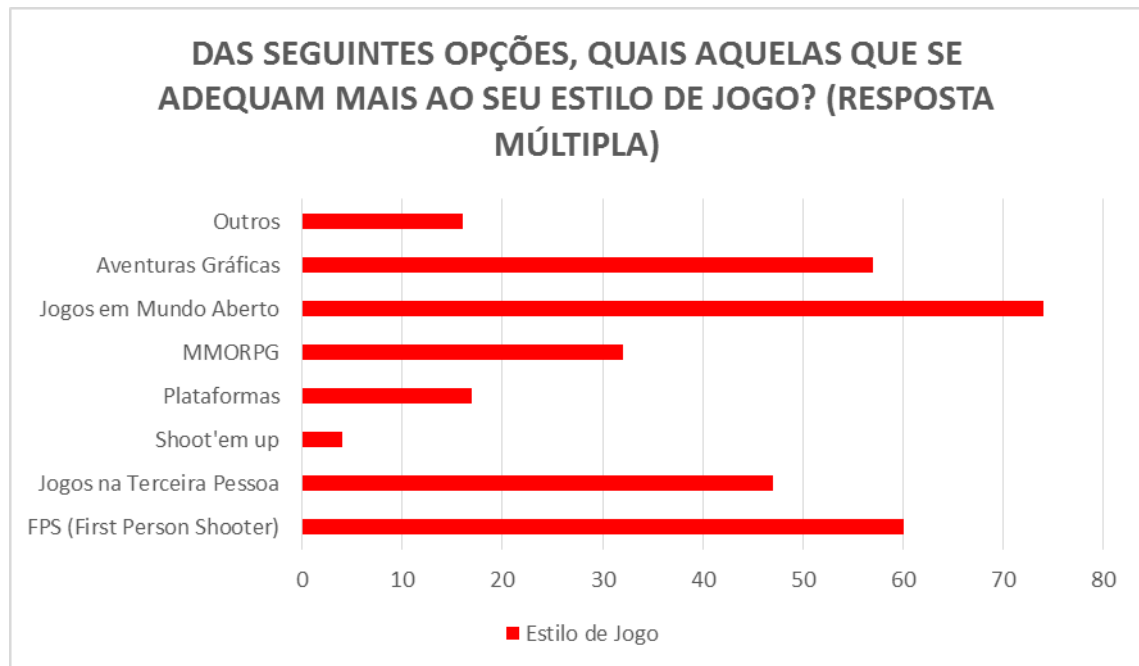


Gráfico 3 - Estilo de jogo preferido dos inquiridos

5.2 A relação do jogador com a narrativa

Os dados recolhidos são esclarecedores relativamente à importância da narrativa, como um elemento imersivo de um videojogo, uma vez que 96% dos inquiridos considera que a narrativa é de facto relevante, enquanto que apenas 4% da amostra não atribui qualquer importância à narrativa. Posto isto, a quantidade de inquiridos que admite que a narrativa é um elemento importante num videojogo é significativa, refletindo a sua importância para os jogadores.

Tendo em linha de conta que quase a totalidade dos inquiridos considera a narrativa como um elemento importante num videojogo, importa agora aferir concretamente qual o grau de importância que lhe atribuem, quando estão perante um videojogo. A escala utilizada varia

entre os valores de 1 e 5, em que 1 corresponde a nada importante e 5 a extremamente importante.

Mais de metade dos inquiridos, 53%, considera a narrativa um elemento de extrema importância quando estão perante um videojogo, enquanto que 32% atribuem o valor de 4 à narrativa num videojogo, ou seja, 85% dos inquiridos atribuem elevada importância à narrativa, com atribuição dos valores maiores na escala utilizada (4 e 5). Os restantes 15% distribuem-se pelos níveis mais baixos, com a maior percentagem pertencente ao nível 3 com 8% dos inquiridos. Estes dados revelam claramente que um dos elementos mais interessantes para a escolha de um jogo, pertencente a esta tipologia específica de videojogos, é a narrativa.

Para Zimmerman (2004) “o videojogo é um media narrativo” (pp.154-163). A narrativa é o que dá sentido ao jogo, pois é ela que permite ao jogador aperceber-se da sua progressão no mesmo. Não é por acaso que a maior parte dos jogos refletem a progressão do jogador através de percentagens, conseguindo assim ter uma noção concreta do desenvolvimento da narrativa. Tendo em conta que a narrativa é um conceito que confere sentido ao mundo que estamos a explorar, esta pode não ser essencial para o ato de jogar, em si, mas ajuda o jogador a ter uma orientação, existindo objetivos concretos que só podem ser apresentados ao jogador através da narrativa, de forma a que este seja inserido nos eventos que o seu personagem pretende realizar. As narrativas apresentadas terão repercussões nas futuras ações do personagem e poderão ter um efeito de envolvimento emocional do jogador na história que lhe é apresentada.

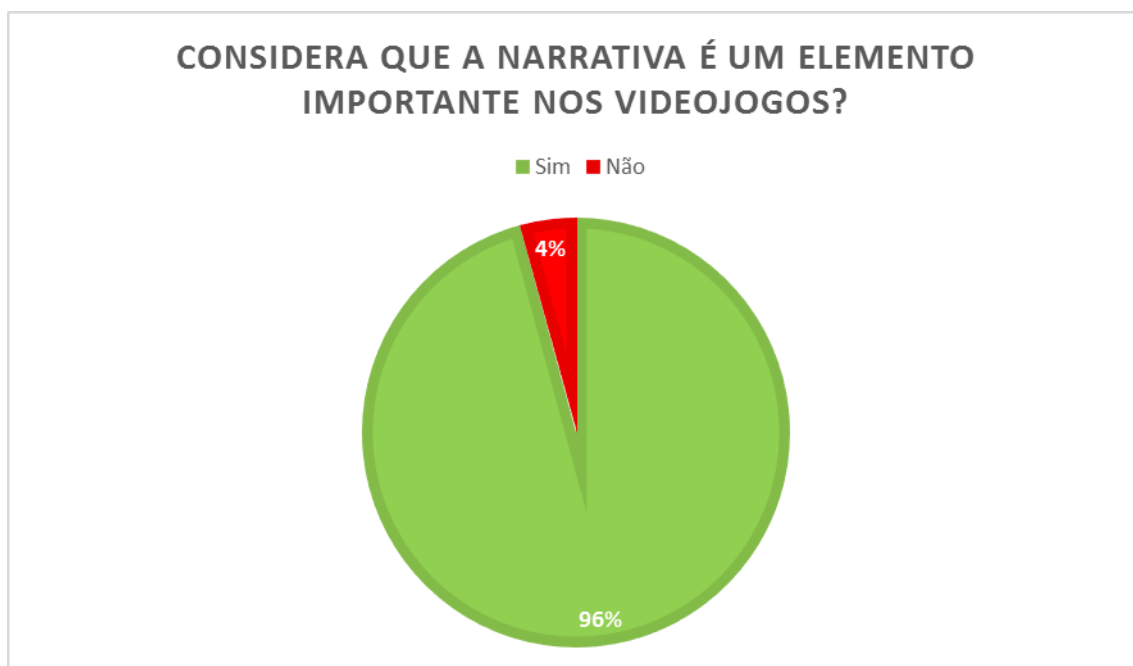


Gráfico 4 - Importância da narrativa como elemento narrativo

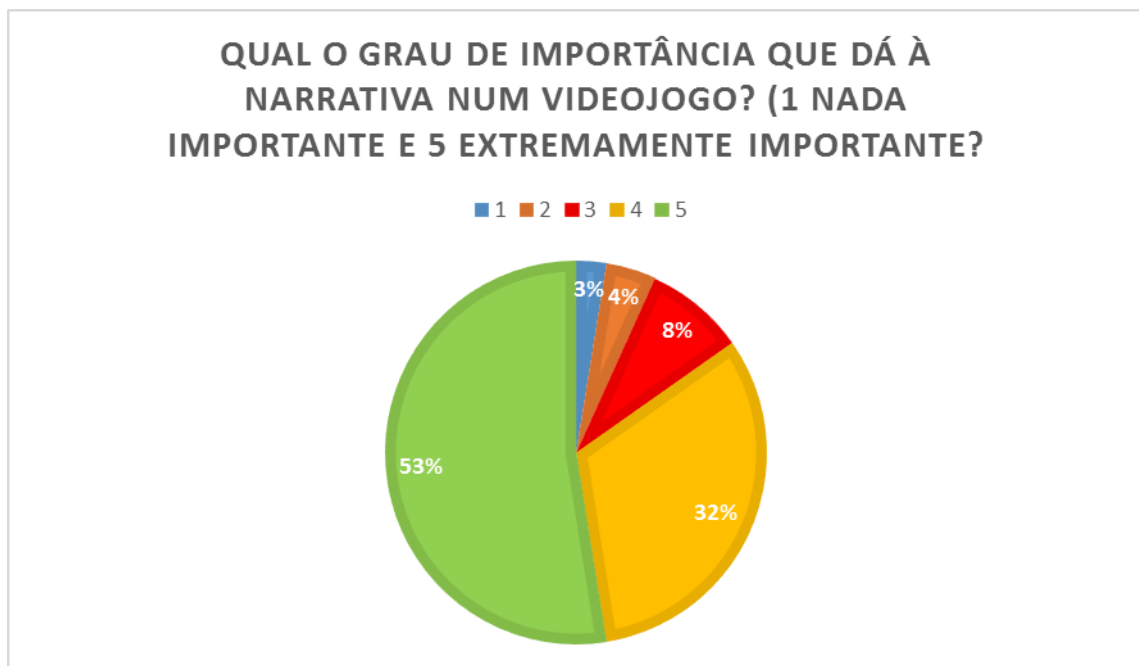


Gráfico 5 - Avaliação da narrativa num videojogo

5.3 O caso *Heavy Rain*

Jogo:	<i>Heavy Rain</i>
Plataformas:	<i>Playstation 3 e Playstation 4</i>
Género:	Drama Interativo, Ação-Aventura
Desenvolvedora:	<i>Quantic Dreams</i>
Produtora:	<i>Sony Computer Entertainment</i>
Diretor:	David Cage
Ano de Lançamento:	2010
Descrição:	Heavy Rain consiste num jogo de suspense cinematográfico e envolvente. O jogo explora uma complexa questão moral em que o jogador assume o papel de diversas personagens com enquadramentos, motivações e capacidades distintas.

Uma vez que nos propusemos a analisar a narrativa nos videogames, perante as várias opções com as características pretendidas, destacou-se *Heavy Rain*. Este jogo caracteriza-se pela sua forte componente narrativa, apresentando-se como extremamente relevante para este estudo. Foi lançado pela produtora francesa *Quantic Dreams*, no ano de 2011, para a plataforma Playstation 3, veio relançar o debate acerca das características que um videogame deveria ter.

Este título afasta-se do cânone dos videogames existentes no mercado atualmente, sendo um jogo muito particular no que diz respeito à sua jogabilidade. O sucesso de *Fahrenheit*, no ano 2005, já mencionado anteriormente, potenciou uma alteração no paradigma dos videogames, focando-se na narrativa. O jogo *Heavy Rain* surge seis anos mais tarde, pelo mesmo argumentista - David Cage - consolidando esta mudança.

O jogo consiste num drama interativo, em que o jogador tem de tomar decisões que afetarão a narrativa, criando cenas e finais distintos de acordo com as opções tomadas ao longo do jogo. Este título apresenta características não-lineares, em que a sua narrativa se apresenta como fechada, já que o jogador não tem liberdade de escolha na progressão dos cenários nem na alternância entre as personagens. Consiste numa representação fidedigna da realidade, em que o seu mundo narrativo revela características verdadeiras e possíveis, afastando-se totalmente da fantasia.

O mundo narrativo em *Heavy Rain* apresenta uma estética sombria e cinzenta, com uma carga dramática constante. O ambiente é quase sempre chuvoso tendo em conta a narrativa do jogo. Este jogo permite que os movimentos das personagens sejam controlados pelo jogador, tal como a possibilidade de interagir com objetos, cenários e outras personagens. As ações têm como base o sistema de jogabilidade *Quick Time Events*, que incita o jogador a tomar decisões de forma a progredir no jogo, tendo em consideração o contexto e a cena em curso. A interface é intuitiva e contextual, acompanhando sempre a forte componente narrativa do jogo. A interação com os vários elementos do jogo é realizada através da sequência exata de comandos, que são apresentados no ecrã e que apresentam uma grande versatilidade, obrigando o jogador a manter a concentração. Os comandos apresentados podem ir desde o rodar dos analógicos, a movimentos físicos com o comando, pressionar de botões em sequências específicas, entre outros. Uma das características interessantes é a possibilidade, com o botão L2, de ter acesso aos pensamentos do personagem, existindo sempre uma contextualização da narrativa.



Figura 5 - Exemplo da jogabilidade de *Heavy Rain* através do sistema *Quick Time Events* (Gamespot, 2010)

5.3.1 Estudo das personagens de *Heavy Rain*

Heavy Rain consiste assim num drama interativo, que possui uma forte componente cinematográfica. A narrativa de *Heavy Rain* representa o processo que conduz à captura de um assassino em série. A história é abordada através de diferentes pontos de vista, conforme a personagem que o jogador está a controlar. A moral deste jogo assenta na seguinte questão: “Até onde irias para salvar alguém que amas?”

O título apresenta como protagonistas quatro personagens, controlados na terceira pessoa pelo jogador:

- *Ethan Mars*
- *Madison Paige*
- *Scott Shelby*
- *Norman Jayden*

De forma a contextualizar a narrativa do jogo, será efetuada uma breve descrição das personagens.

O jogo começa por nos apresentar a personagem Ethan Mars. Este é um arquiteto bem-sucedido, pai de família, casado e com dois filhos. Os principais comandos são introduzidos através do

controle deste personagem, efetuando tarefas que fazem parte da rotina diária, como por exemplo, abanar do comando *Dualshock 4* para lavar os dentes ou para secar o cabelo, ou o rodar dos analógicos para desenhar projetos de arquitetura no escritório. Ao familiarizarmos com os comandos, estes apresentam-se como simples e intuitivos. Após o tutorial, é apresentado ao jogador um cenário em que esta personagem é confrontada com o acontecimento dramático da perda do seu primogénito, Jason. A partir deste ponto, o jogo apresenta um novo cenário com cores muito mais sombrias e deprimentes do que as reveladas até então. Esta mudança surge não apenas devido ao trágico acontecimento, mas também pela introdução de um novo acontecimento na vida de Ethan. O seu outro filho, Shaun, desaparece misteriosamente no parque infantil. Esta nova situação potencia a sensação de desespero na personagem, uma vez que a mesma se sente na eminência de perder o seu segundo filho. É esta a história de *background* que lança verdadeiramente o jogo *Heavy Rain*, na perspetiva de Ethan Mars, fazendo com que o jogador entre numa espiral de emoções mais negativas. Assim, revela-se um *plot twist* na vida da personagem, apresentando-se como um pai, divorciado, com sentimento de culpa e em busca de redenção, de salvar o seu filho das mãos de um assassino em série - o Assassino do Origami.

A única personagem feminina passível de ser controlada no jogo é uma jornalista destemida que está a acompanhar o caso do Assassino do Origami. A personagem Madison Paige rapidamente se envolve de uma forma emocional com Ethan e a sua história, fazendo com que a vontade de descobrir o assassino ultrapasse a curiosidade jornalística. A personagem revela-se como sofrendo de insónias e perturbações, pretexto narrativo para que a mesma se dirija a hotéis para um repouso sem sobressaltos. É neste contexto que Madison Paige conhece Ethan. É neste primeiro encontro entre as duas personagens que ocorre a primeira opção de escolha, o envolvimento romântico - ou não - das personagens. Esta escolha, apesar de não apresentar mudanças numa primeira instância, terá repercussões relevantes no destino das personagens.

A seguinte personagem a ser introduzida é Norman Jayden, agente do FBI, cuja missão é descobrir a identidade do Assassino do Origami. Norman apresenta-se como uma figura problemática, com ataques de ansiedade frequentes derivados do uso abusivo de uma droga fictícia, triptocaina, que irá apresentar-se como uma dificuldade desta personagem em obter sucesso na sua investigação. No entanto tem como vantagem o acesso a alta tecnologia - *ARI: Added Reality Interface* - que lhe permite estar mais avançado na investigação, tendo acesso restrito a provas relacionadas com o crime. A este ponto é introduzida uma nova personagem secundária, não jogável, de seu nome Carter Blake. Este é tenente da polícia local, e irá interagir com esta personagem durante o decorrer do jogo. Tendo em consideração os eventos ocorridos, a relação destas personagens ocorre num contexto secundário. As três personagens, excluindo Scott, tem como principal objetivo condenar o assassino, sendo que o principal objetivo do jogo é salvar o filho de Ethan, Shaun Mars.

A última personagem passível de ser controlada pelo jogador em Heavy Rain é Scott Shelby, um detetive privado que está a investigar o caso. Este foi contratado pelos familiares das vítimas do vilão, o Assassino do Origami. Esta personagem é um antigo tenente da polícia, já reformado, tendo-se tornado num detetive privado. Na primeira parte do jogo, o seu objetivo passa por descobrir aparentemente, o assassino. Neste ponto o jogo apresenta mais uma personagem, também esta não jogável, Lauren Winter, uma prostituta cujo filho foi assassinado. Lauren será parceira de Scott na procura do criminoso.

A certo ponto da narrativa, é apresentado ao jogador o *background* do vilão. O assassino do Origami era acusado de ter raptado e assassinado oito crianças, entre os anos de 2009 e 2011. Todas as vítimas eram crianças entre os 9 e os 13 anos de idade e todos foram assassinados da mesma forma: afogados com a água da chuva. Todos os corpos eram encontrados 3 a 5 dias após o seu desaparecimento. Em cada vítima era deixada uma figura de *origami* na sua mão direita - característica que atribui o nome ao assassino - e uma orquídea no peito. Estes dois objetos seriam presentes oferecidos pelo assassino aos pais das vítimas. Todas elas tinham a particularidade de ter a face coberta de lama. A personagem do detetive *Norman Jayden*, conclui posteriormente, através deste facto, que o assassino não teria qualquer relação com as vítimas, escolhendo-as de forma aleatória.

No capítulo final, ocorre um plot twist, revelando Scott como o verdadeiro assassino que afogava as suas vítimas, sendo todas elas crianças. Neste ponto da narrativa, é apresentado o *background* da personagem que ajuda o jogador a perceber as suas motivações para cometer os crimes. O jogo revela um flashback em que Scott e o seu irmão, John, foram expulsos de casa pelo pai, bêbado e abusador. Em seguida, o cenário altera-se para uma zona de construção em que os irmãos brincam às escondidas. Scott ouve pedidos de ajuda do irmão para o salvar e encontra-o preso e prestes a afogar-se. A personagem tenta várias soluções recorrendo a outros personagens secundários, como a mãe e o pai alcoolizado mas sem sucesso. Scott é assim confrontado com a impossibilidade de ajudar o irmão culminando na morte do mesmo. Ao jogador é apresentado o conteúdo emocional da cena, a sensação de culpado que Scott experiencia. Esta situação traumática faz com que este personagem se torne num vilão que decide promover situações semelhantes em outras crianças de forma a observar a reacção dos pais num contexto semelhante à sua infância.

Analisando as personagens, todas elas apresentam um *background* narrativo. Admitindo a complexidade destas personagens, um dos aspetos significativos em Heavy Rain, é o facto de todas elas apresentarem características únicas que possibilitarão ao jogador imergir na narrativa, independentemente das decisões tomadas. Por exemplo, a personagem Ethan sofre de episódios de ausência, períodos de amnésia em que não se lembra do que aconteceu, o que

terá repercussões na narrativa, já que haverá acontecimentos que o jogador apenas irá compreender numa fase posterior do jogo. Um outro exemplo, na personagem *Madison Paige*, o facto de sofrer de insónias e perturbações no sono, só conseguindo dormir em hotéis, permitirá conhecer Ethan. Mais um exemplo é a possibilidade do jogador na personagem de Norman Jayden, o detetive do FBI, que convive com o vício numa droga - fictícia - denominada de Triptocaína, escolher se ingere ou não a droga.



Figura 6 - Protagonistas do jogo Heavy Rain

No entanto, nem todas as decisões tomadas pelo jogador tem repercussões diretas no decurso da narrativa. Algumas delas servem para contextualizar emocionalmente a personagem em causa. Numa fase inicial do jogo, ainda durante o tutorial é oferecida ao jogador a possibilidade de decidir se Ethan vai trabalhar ou brincar com os filhos. Esta, aparentemente, simples decisão irá construir o carácter de Ethan, e consequentemente afetar a relação com as outras personagens.

Os elementos atribuídos às personagens contribuem em larga escala para potenciar a imersão do jogador na narrativa. Em termos imersivos, existem três tipos, sendo elas a imersão física, temporal e emocional. A primeira é responsável por imergir o jogador no espaço virtual, através da manipulação de objetos no cenário. No caso de Heavy Rain, consiste no prólogo com a introdução dos primeiros comandos de jogo. A imersão temporal decorre na ação, ou seja, no evento imediato que precisa de ser resolvido pelo jogador, através das decisões que terão repercussões decurso da narrativa. A imersão emocional implica a transmissão das emoções para o jogador através das quatro personagens passíveis de serem controladas.

Este jogo tem como base a estrutura dos três atos em que existe um início, desenvolvimento e desfecho para a narrativa. Em termos de personagens existe claramente um herói - Ethan que tenta salvar o seu filho - e um vilão - Scott Shelby - o assassino de Origami.

Em suma, o controlo das personagens e a possibilidade de escolhas permite ao jogador uma maior imersão no jogo. Cabe ao jogador criar as suas próprias experiências de jogo, de acordo com o contexto em que está inserido. O jogador tem assim a possibilidade de controlar várias personagens, sobre diversos pontos de vista, fazendo com que cada experiência de jogo seja única e diferente para cada utilizador.

5.3.2 Análise da estrutura narrativa de Heavy Rain

Em termos de estrutura narrativa, *Heavy Rain* apresenta-se como sendo multi linear, na medida que acompanha várias histórias, inseridas na própria narrativa do jogo mas não permite ao jogador optar pela que pretende jogar. Consiste num jogo fechado pois não permite que o jogador navegue livremente pelos cenários, obrigando-o a prosseguir pelos caminhos estipulados pelos seus desenvolvedores.

O jogo está dividido em cinquenta e dois capítulos e vai alternando entre as quatro personagens principais. Para o diretor e criador de toda a história do jogo, David Cage, a narrativa é uma parte fundamental do jogo. Um guião normal de um filme de Hollywood ronda as 120 páginas, enquanto que o guião para este jogo tinha um tamanho 20 vezes superior, pelo facto de serem necessários scripts para mais de dez horas de jogo. A sua estrutura multi linear conferiu uma dificuldade acrescida para a escrita dos guiões.

Através do *mind mapping* que se segue, ilustrativo da estrutura narrativa do jogo, é possível compreender as ligações existentes entre capítulos e os pontos de interseção na narrativa em que os personagens se cruzam e se relacionam entre eles.

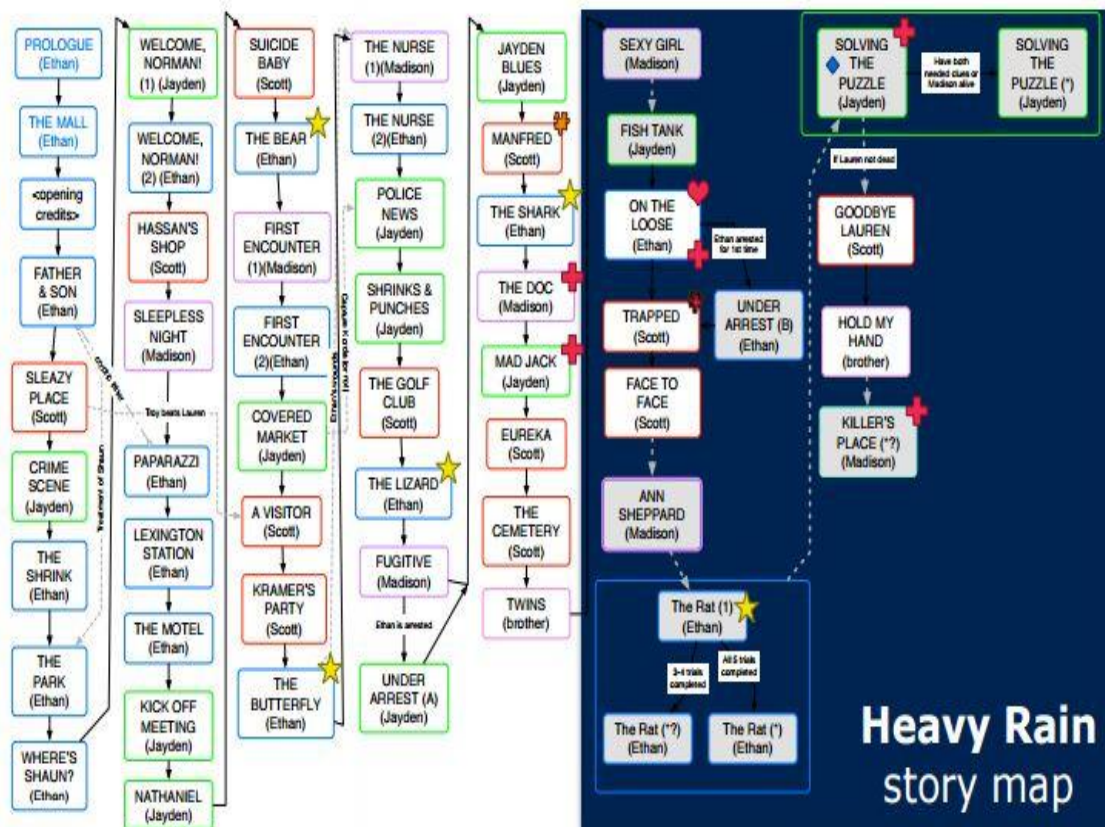


Figura 7 - Estrutura narrativa de *Heavy Rain* (Game Narrative Summit, 2016)

Considerando esta estrutura e as inúmeras combinações de decisões tomadas pelo jogador, é possível obter dezenas de desfechos distintos no jogo. As combinações possíveis estão espalhadas pelas personagens e pelo noticiário, no capítulo final do jogo, que difundirá notícias diferentes conforme as escolhas efetuadas pelo jogador à medida que a narrativa se foi desenrolando. Este noticiário será diferente para cada jogador, dependendo das decisões e do destino de cada um dos personagens. Os finais são combinados tendo esse aspecto em consideração. Para a personagem de Ethan existem sete finais possíveis, que podem apresentar-se como positivos ou negativos conforme as decisões tomadas ao longo do jogo.

Os três finais positivos possíveis para esta personagem são os seguintes:

- Começar uma nova etapa na sua vida com o filho, Shaun, tendo conseguido salvá-lo na cena final do jogo.
- Manter-se envolvido com Madison Paige, a personagem feminina jogável. Neste desfecho observamos o casal com Shaun a visitar uma casa.

- Após acusação de ser o Assassino do Origami, é posteriormente absolvido das acusações que enfrentara, e reencontra-se finalmente com o seu filho.



Figura 8 - Representação de final para Ethan em que o personagem recomeça uma nova vida com o filho.

Os outros finais apresentados para esta personagem corroboram a espiral negativa e depressiva que Ethan já vinha experienciando ao longo do jogo:

- mantém o envolvimento com a personagem Madison, apresentando-se um cenário de um cemitério com a campa de Shaun e as duas personagens observando-a.
- entra numa espiral depressiva após a morte dos filhos;
- é preso durante uma operação policial no motel, quando era o principal suspeito de ser o assassino do Origami e na prisão, com a dor da perda dos seus dois filhos, suicida-se;
- morre a tentar salvar o seu filho no confronto com o assassino.

Para Madison Paige, a única personagem feminina passível de ser controlada no jogo, existem três grandes finais, sendo que um deles é positivo, um negativo e um outro que pode ser classificado como neutro:

- Madison resolve o caso do assassino do Origami e torna-se numa grande estrela de televisão;
- a jornalista regressa ao ponto da narrativa em que nos é introduzida, ou seja, com uma vida perturbada, sofrendo de insónias e perturbações de sono.

- Madison acaba por falecer durante a sua investigação sendo lembrada como uma heroína.

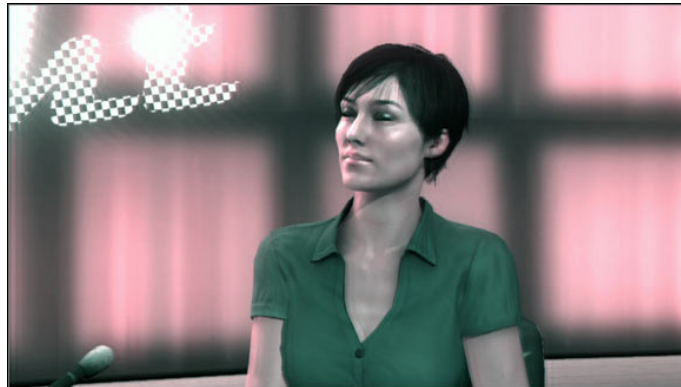


Figura 9 - Representação de final para a personagem Madison em que esta se torna uma figura mediática.

Relativamente a Norman Jayden, detetive do FBI, existem quatro desfechos possíveis para esta personagem:

- consegue fechar o caso do assassino em série e ultrapassa a sua adição à droga Triptocaína.
- desiste do FBI, tendo em conta todos os acontecimentos relacionados com esta investigação.
- Tem uma morte penosa enquanto confronta um suspeito ou quando está cara a cara com o assassino.
- Enlouquece e entra num mundo cibernético, provocado pelo abuso da droga triptocaína.



Figura 10 - Representação de final para a personagem Norman em que o detetive consegue resolver o caso

A personagem Scott Shelby, que no final se descobre ser ele o assassino de Origami, tem três finais distintos que ditam o seu destino:

- sair impune dos crimes que cometeu se todos os outros personagens jogáveis tiverem um destino fatal no decorrer do jogo.
- conseguir fugir da polícia mas acaba por ser morto por Lauren Winter - uma das

personagens não jogáveis - uma das mães das vítimas deste assassino.

- morrer se qualquer das outras personagens jogáveis o enfrentar e o matar no cenário final deste jogo.

Cada personagem apresenta na cena conclusiva do jogo, um dos finais supra descritos. Considerando as escolhas do jogador, a combinação entre os vários desfechos despoleta um final diferente.



Figura 11 - Representação de final para a personagem Scott em que este assassino consegue sobreviver e escapar à prisão

5.3.3 Considerações sobre a narrativa de Heavy Rain

Heavy rain é um jogo que divide opiniões entre os jogadores e que se mescla com o cinema, sendo muitas vezes definido como uma experiência dramática interativa. Em termos estatísticos, Heavy Rain é claramente um caso de sucesso de vendas. De acordo com o site Eurogamer, site de referência em videojogos, o jogo atingiu a meta de 4.5 milhões de cópias vendidas a nível mundial, desde a data do seu lançamento em 2010, fazendo do estúdio Quantic Dreams uma referência neste género de títulos. A versão para a Playstation 3 vendeu aproximadamente 3 milhões de cópias. O mesmo site refere que o sucesso prende-se com o facto de os jogadores procurarem experiências inovadoras, diferentes daquilo a que estão habituados a jogar. Este título aumentou exponencialmente a visibilidade das experiências dramáticas interativas.

As características únicas deste jogo fizeram com que fosse considerado jogo do ano, aquando do seu lançamento em 2010, sendo um dos exclusivos mais aclamados da Sony. No ano de 2011 as estatísticas eram reveladoras. Segundo estatísticas do website IGN, mais de três milhões de

jogadores em que, 74% dos jogadores concluíram o jogo, 95% conseguiram ultrapassar com sucesso a primeira cena de ação, 33% foram capazes de manter todos os personagens vivos no final, 65% foram capazes de salvar Shaun Mars, 3% dos jogadores platinaram o jogo e 4% viram todos os finais disponíveis para o mesmo.

Tendo em consideração estas estatísticas, conclui-se que este jogo foi bem aceite pelos jogadores, tendo vindo a consolidar este título como um dos mais importantes neste género específico de videojogos.



Figura 12 - Os números de Heavy Rain (IGN, 2011)

Tendo em conta que o foco deste estudo é a narrativa e o seu impacto sobre o jogador, foi escolhido o jogo Heavy Rain para aferir a capacidade da narrativa em imergir o jogador. Este jogo baseia-se nas decisões do jogador que terão repercussões no desfecho do jogo. É um jogo com uma componente tremendamente emotiva e com um grande destaque na narrativa, pelo que se torna no objeto ideal de estudo para avaliar o papel que a narrativa poderá ter na captação da atenção do jogador. Convém realçar que os dados obtidos para este estudo se destinam a avaliar o impacto da narrativa em videojogos de um género específico, as aventuras

gráficas, em que a narrativa é o seu foco principal, pelo que os resultados são naturalmente influenciados pelo tipo de jogo e os efeitos poderiam ser distintos se outros videojogos fossem objeto da nossa análise.

Desta forma, tornou-se pertinente avaliar o conhecimento dos inquiridos acerca do jogo, sendo que 79% dos inquiridos conhece Heavy Rain, enquanto 21% da amostra nunca teve qualquer contacto com o jogo. Em números, dos 118 inquiridos houve 93 que conheciam este título. O facto de quase 80% da amostra ter conhecimento do jogo é também um dado significativo, na medida em que o jogo não é propriamente desconhecido da maioria dos jogadores, apesar de ser um exclusivo de uma única plataforma, a Playstation.

Tendo cerca de 80% da amostra conhecimento do videojogo, torna-se relevante conferir quantos jogadores jogaram efetivamente o jogo, sendo que os jogadores que não jogaram Heavy Rain (46%) serão excluídos dos dados das restantes questões, tendo em conta que se trata de questões relacionadas diretamente com o jogo, pelo que não poderão dar a sua opinião sobre o mesmo e sobre a imersão que poderá ser potenciada pela sua narrativa. No entanto, mais de metade dos inquiridos jogou o título da Quantic Dreams, produtora de Heavy Rain, correspondendo a 54% da amostra, mais concretamente a 64 jogadores. Esta amostra será utilizada para as questões específicas sobre o jogo em análise e o impacto da sua narrativa nos jogadores.

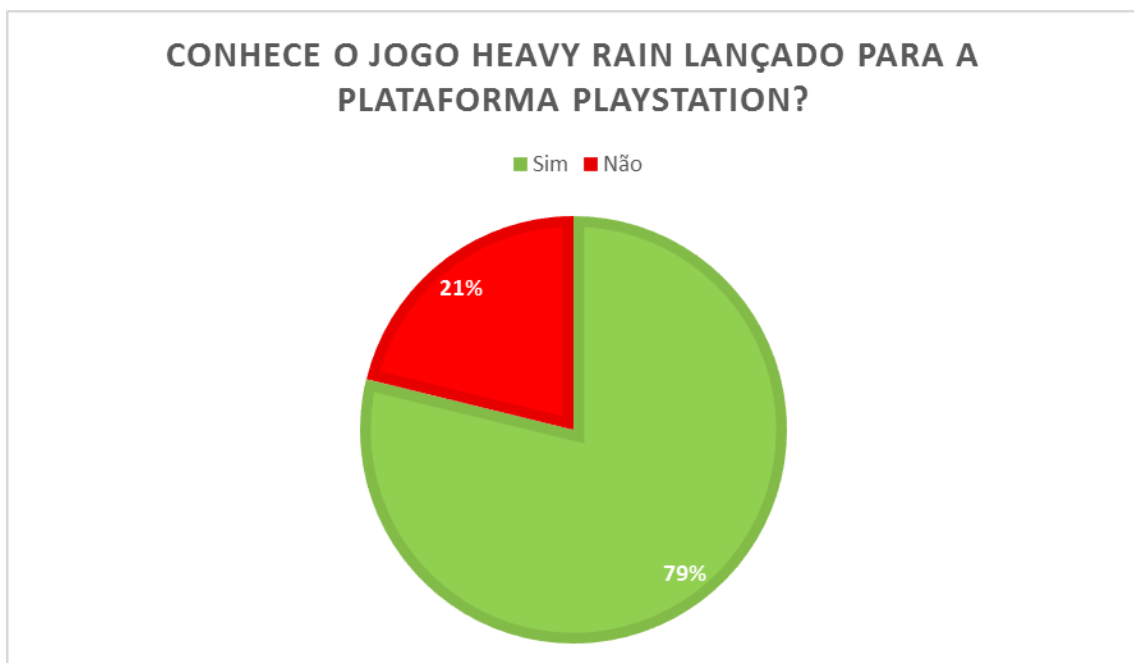


Gráfico 6 - Conhecimento dos jogadores acerca do jogo *Heavy Rain*

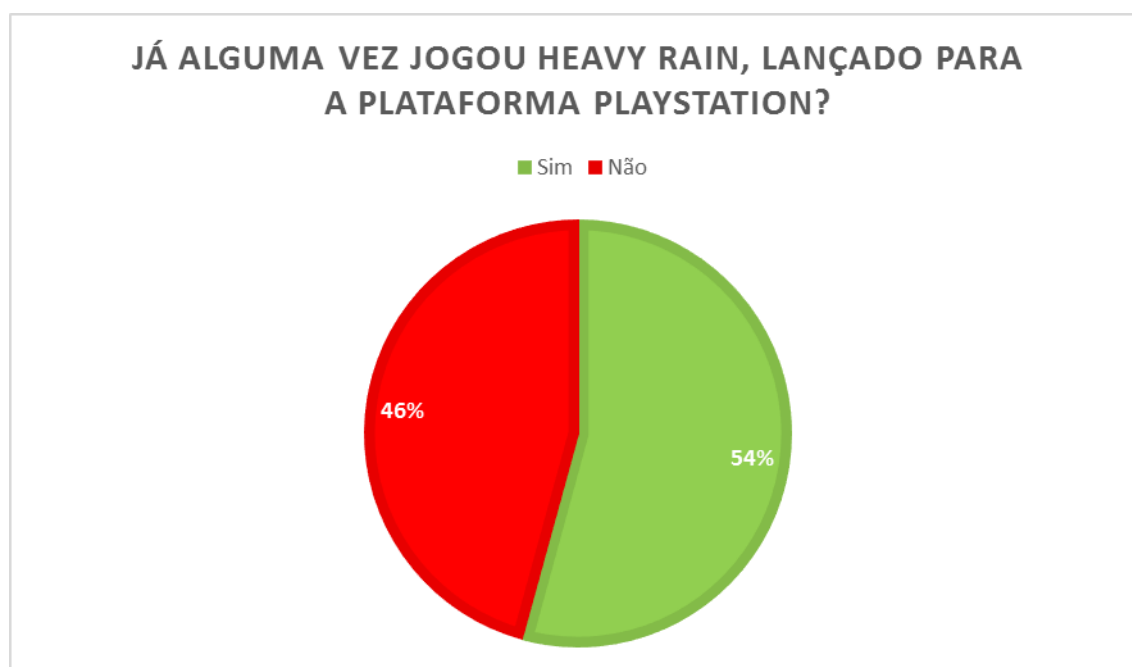


Gráfico 7 - Percentagem de jogadores que jogaram *Heavy Rain*

Tendo em conta os elementos imersivos dos videojogos e os dados obtidos, observa-se que a narrativa é extremamente relevante para a escolha dos jogadores, quando nos referimos em concreto a *Heavy Rain*. Tendo em consideração que o jogo tem como base a sua narrativa, o facto de os jogadores lhe atribuírem valor, revela a crescente importância que a narrativa tem vindo a assumir no desenvolvimento de um videojogo. Os outros elementos imersivos apresentam um grande equilíbrio mas a discrepância, relativamente à narrativa, é reveladora. De acordo com os dados obtidos, a jogabilidade, o som e os gráficos estão em patamares equiparados, quando nos referimos aos elementos que os jogadores mais dão importância quando jogaram este título, mas a narrativa é sem dúvida o que se destaca e o principal elemento imersivo do jogo.

A narrativa dos videojogos que possuem finais alternativos, como é o caso de *Heavy Rain*, está dependente dos denominados *plot twists*, ou seja, as reviravoltas na narrativa que surpreendem os jogadores. A premissa consiste em criar uma grande surpresa, num certo ponto da narrativa em que a audiência seja levada a reconsiderar toda a história e a considerá-la numa nova perspetiva. A questão é que numa narrativa consistente e coerente, a reviravolta tem de fazer sentido, para que os jogadores não sintam que estão a ser manipulados e percam o interesse pelo jogo. Tomando como exemplo este jogo, se o assassino fosse a primeira personagem que é apresentada ao jogador, esse não seria um grande *plot twist*, na medida em que a audiência não se iria aperceber, nem sequer haveria uma ligação com a história. Desta forma, uma reviravolta na narrativa pretende-se que seja subtil, havendo um equilíbrio e aliciando os

jogadores com alguns factos, sem que o final do jogo se torne demasiado óbvio, em que eles só conseguem percebê-lo usando mecanismos de quebra-cabeças, promovendo assim a imersão no jogador.

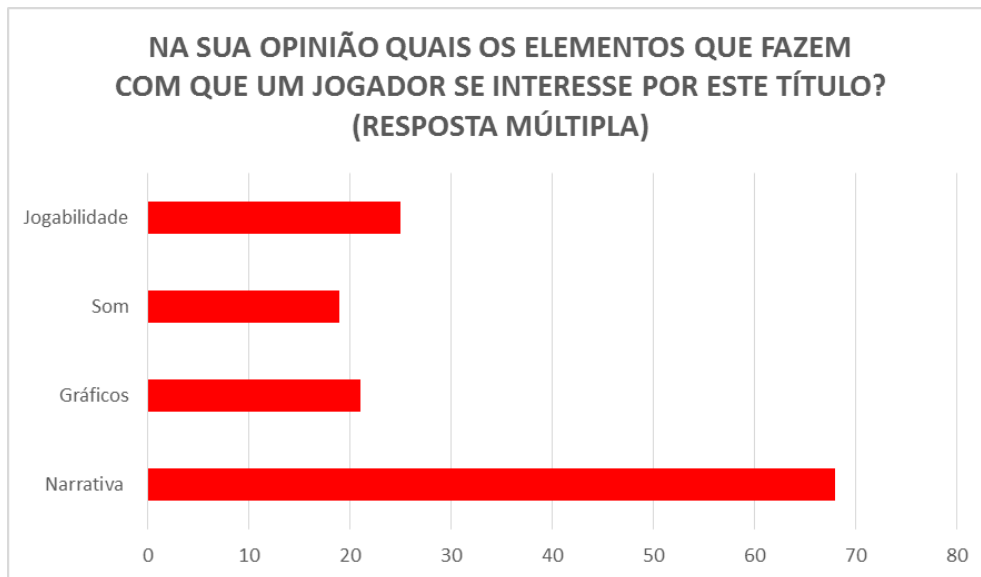


Gráfico 8 - Elementos imersivos do jogo

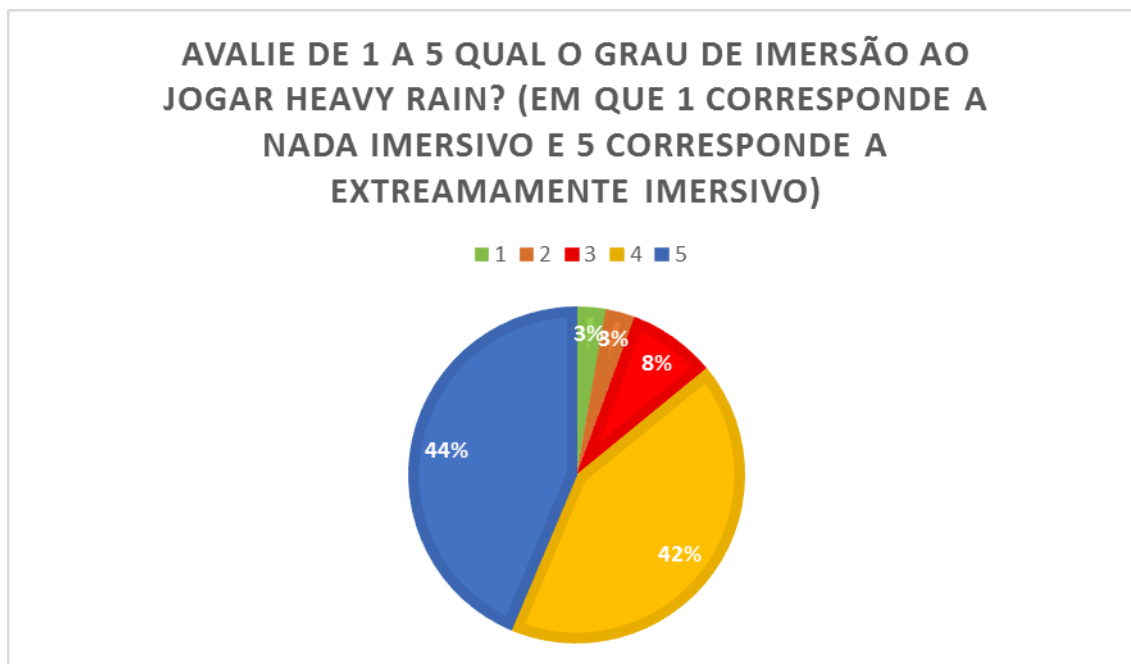


Gráfico 9 - Avaliação da imersão ao jogar Heavy Rain

De forma a avaliar o grau de imersão, foi pedido aos inquiridos que avaliassem, numa escala de 1 a 5, o jogo, sendo que 1 corresponde a nada imersivo e o nível 5 corresponde a extremamente imersivo. De acordo com os dados obtidos, podemos concluir que a maioria da amostra considera que este jogo possui altos graus de imersão, visto que 86% avaliaram o jogo em termos de imersão com os níveis 4 e 5, correspondendo a muito imersivo e extremamente imersivo. Dos restantes 14% da amostra, 8% avaliaram o jogo como relativamente imersivo, enquanto que os restantes 6% se dividem equitativamente entre pouco e nada imersivo.

Tendo em conta os dados obtidos, é corroborada a teoria de que o jogo em análise se apresenta como extremamente imersivo e que a narrativa contribui em larga escala para essa imersão.

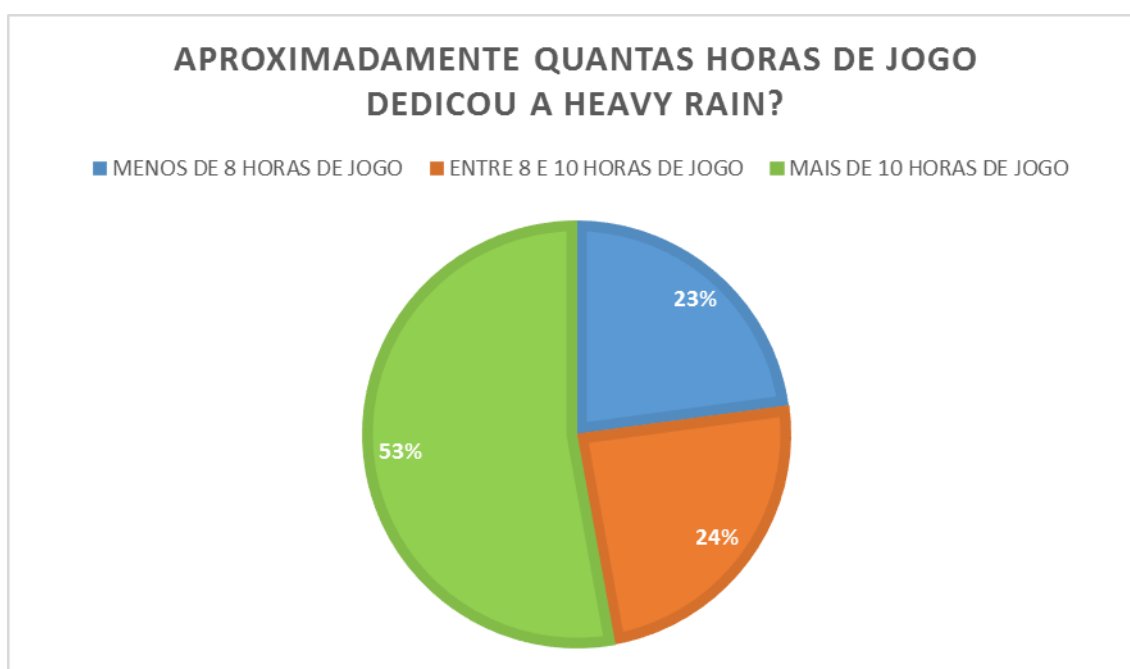


Gráfico 10 - Horas de jogo dispensadas em Heavy Rain

Tendo em consideração que o tempo normal para concluir o jogo é de aproximadamente nove horas, podemos determinar que quem jogou menos de 8 horas não chegou a finalizá-lo, não concluindo sequer um dos doze finais possíveis, o que significa que os 23% dos inquiridos não demonstraram grande interesse por este jogo. Por outro lado, mais de metade da amostra (53%) revela que jogou mais de 10 horas de jogo, o que de acordo com o tempo médio dispensado para alcançar um desfecho para o jogo, permite-nos concluir que foram jogados no mínimo dois finais, revelando assim um elevado interesse por este jogo, já que o jogador não ficou satisfeito com o primeiro desfecho e necessitou de jogar novamente para conseguir um final distinto do anterior, tomando diferentes decisões na progressão da narrativa. Os restantes 24% dos

inquiridos referem que gastaram entre 8 e 10 horas de jogo com este título, que corresponde exatamente a um desfecho. Assim, da amostra recolhida conclui-se que existe um grande equilíbrio relativamente ao número de desfechos para o jogo que cada jogador efetivamente jogou, com um ascendente mínimo de 1% para quem concluiu apenas um desfecho do jogo.

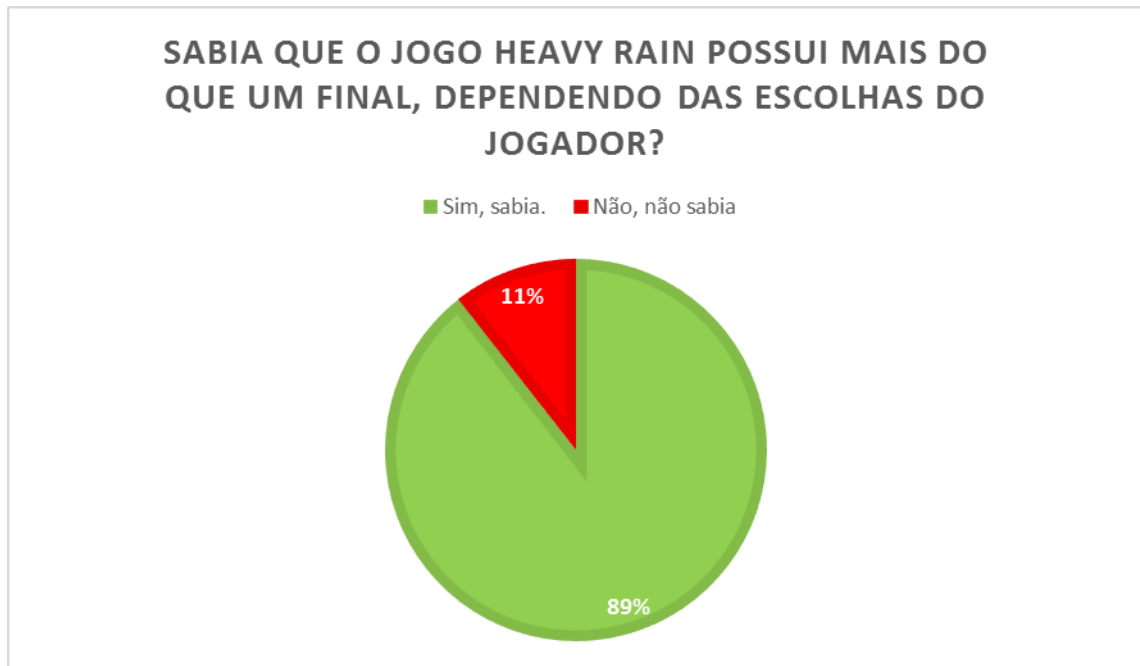


Gráfico 11 - Conhecimento dos jogadores sobre os vários finais de Heavy Rain

**NO CASO DE TER CONHECIMENTO DA EXISTÊNCIA DE
VÁRIOS FINAIS PARA O JOGO, QUANTOS FINAIS
DIFERENTES JOGOU?**

■ 1 FINAL ■ 2 FINAIS ■ 3 OU MAIS FINAIS

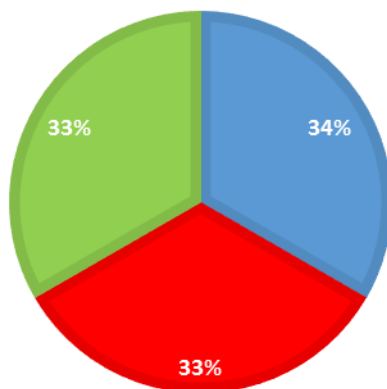


Gráfico 12 -Quantidade de finais jogados pelos inquiridos em Heavy Rain

Tendo em conta a relevância da narrativa para este jogo, torna-se essencial perceber se os jogadores possuem conhecimento de que Heavy Rain possui mais do que um desfecho possível. A esmagadora maioria dos inquiridos revela que sabe que o jogo possui mais do que um final, nomeadamente doze desfechos, visto que apenas 11% dos inquiridos não estava a par desta particularidade do jogo.

Conclusão

A narrativa foi já por vários autores dissecada, desde os textos literários aos novos meios digitais. Na nossa perspetiva, a abordagem deste tema nos videojogos releva-se pertinente pelo facto de ser cada vez mais um elemento fundamental quando os produtores se sentam à secretária para desenvolver um novo jogo. A narrativa foi um elemento que sempre esteve presente neste novo meio digital, desde o desenvolvimento, nos inícios da década de 80, do jogo *Zork* (1980) aos títulos mais recentes como *Heavy Rain* (2010) ou *Life is Strange* (2015), entre tantos outros.

Em suma, com a realização desta dissertação podemos concluir que existe uma classe de videojogos emergente - os jogos com foco na narrativa. Cada vez mais este tipo de títulos assume uma relevância no panorama geral dos videojogos. Até a plataforma Steam, uma das mais usadas em PC, já possui uma categoria relativamente aos jogos que assumem como principal característica as suas narrativas marcantes e envolventes.

Se por um lado as narrativas dos videojogos se aproximam de estruturas utilizadas em outros meios mais tradicionais como a literatura ou o cinema, por outro lado este é um meio que apresenta características únicas como a interatividade, o que permite uma mescla de várias propriedades intrínsecas ao videojogo, que por sua vez proporcionam uma experiência única ao utilizador. A questão aqui prende-se com transmitir emoções interativas ao jogador sem perder o elemento interativo. Esse é o grande desafio desta tipologia de videojogos.

Percebemos com este estudo que a narrativa nos videojogos é cada vez mais uma característica a ter em conta pelos utilizadores. É uma poderosa ferramenta que contribui em larga escala para a imersão do jogador. O nosso objeto de análise, *Heavy Rain*, permite perceber que este tipo de videojogos está muito longe de ser obsoleto e a perspetiva é que continue a ser cada vez mais jogado, visto que há uma necessidade de jogar títulos que fujam à rotina dos videojogos na atualidade. Neste jogo em concreto, a narrativa oferece várias opções ao jogador, fazendo com que as suas escolhas sejam significativas e tenham repercussões ao longo do jogo.

São necessários mais jogos que despertem emoções nos jogadores e essa é a grande dificuldade que este tipo de jogos enfrenta, a capacidade de atingir certas dimensões das nossas reações emocionais porque exigem um conjunto de configurações psicológicas que contrastam com a interatividade no jogo.

Bibliografia

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Aarseth, E. (1997). Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature. Maryland: John Hopkins University Press.
- Caillois, R. (1990). Os Jogos e os Homens. Lisboa: Cotovia.
- Chatman, S. (1980). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University.
- Crawford, C. (2005). On Interactive Storytelling. United States of America: New Riders.
- Falcão, L. (2015). O Discurso Lúdico: Um estudo sobre jogos e narrativa. Pernambuco: Universal Federal de Pernambuco.
- Ferreira, C. Fernandes, H. (2014). Transmedia Storyworlds: Digital Games, Transmedia, and Crossmedia. A Case Study of Prince of Persia. Universidade Católica: Lisboa.
- Gorp, T. & Adams, E. (2012). Design for emotion. Waltham: Morgan Kaufmann.
- Gouveia, P. (2008). Artes e Jogos Digitais: Estética e Design da Experiência Lúdica. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Hamari, Et al. (2014). Does gamification work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Research Gate: University of Tampere.
- Jenkins, H. (2002). Game Design as Narrative Architecture.
- Kucklich, J. (2001). Literary Theory and Computer Games. In Cosign Proceedings, Amsterdam, September, pp. 51-58.
- Lévy, P. (2000). Cibercultura. São Paulo: Editora 34
- Luz, F. (2009). Videojogos: narrativas, espetáculo e imersão. Movlab: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- Merino, F. (2015). Narrativas Transmediáticas: O lugar do cinema. Universidade da Beira Interior: Covilhã.
- Murray, J. (2003). Hamlet on the Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: UNESP Editora.
- Nogueira, L. (2008). Narrativas Fílmicas e Videojogos. Labcom: Universidade da Beira Interior.
- Platão (1993). A República. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Purchase, R., Caged Emotion: Interview.11/09/2009. Eurogamer. Disponível em <http://www.eurogamer.net/articles/caged-emotioninterview> [Acesso em 22/05/2017].
- Ryan, M.L. (1994). Immersion vs Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. Colorado: Colorado State University.
- Ryan, M.L. (2003). Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore and London: The Johns Hopkins University.

Ryan, M.L. (2005). Narrative and the Split Condition of Digital Textuality. Disponível em <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>

Rogers, S. (2010). Level UP: The guide to great videogame design. John Wiley & Sons, Ltd: Chichester.

Schell, J. (2011). A Arte do Game Design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier.

Walker, J. (2003). Fiction and Interaction: How clicking a mouse can make you part of a fictional world. Bergen: University of Bergen.

Zagalo, N. (2007). Narrative Design of Sadness in Heavy Rain. Nº2. Journal of Science and Technology of Arts. Porto. Vol 9.

Zagalo, N. (2009). Emoções interativas: Do Cinema para os Videojogos. Grácio Editor: Coimbra.

Zagalo, N. (2013). A singularidade da linguagem do videojogo. Portal de la Comunicación InCom. <http://www.portalcomunicacion.com/lecciones det.asp?id=83>

Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, London, Mit Press, pp.154-163.



O papel da narrativa na imersão do jogador

O presente questionário é realizado no âmbito do projeto de dissertação de Mestrado de Design e Desenvolvimento em Jogos Digitais, pertencente à Universidade da Beira Interior, e pretende aferir o grau de imersão que a narrativa pode provocar no jogador. Por favor responda às perguntas da forma mais completa e sincera possível. Obrigado!

Email: _____

Que plataformas de videojogos usa?

- ☐ Consolas (ex.: Playstation, Xbox)
- ☐ Consolas Portáteis (ex.: Nintendo DS, PS Vita, Nintendo Switch, etc)
- ☐ PC
- ☐ Mobile (Smartphones, Tablets)
- ☐ Todos os anteriores

Qual a categoria que melhor descreve a sua relação com os videojogos?

- ☐ Jogador
- ☐ Desenvolvedor/Produtor
- ☐ Escritor
- ☐ Outro. Qual? _____

Das seguintes opções, quais aquelas que se adequam mais ao seu estilo de jogo? (Por favor escolha no máximo três (3) opções).

- ☐ First Person Shooter (FPS)
- ☐ Third Person Shooter
- ☐ Shoot'em up
- ☐ Plataformas
- ☐ MMORPG (Massive Multi-Player Online Role-Playing Game)
- ☐ Jogos em Mundo Aberto (ex.: Assassin's Creed, GTA5, entre outros)
- ☐ Aventuras Gráficas (ex.: Heavy Rain, Life is Strange, The Walking Dead, entre outros)
- ☐ Outro(s). Qual ou Quais? _____



Qual o grau de importância que dá à narrativa num videojogo? (avalie numa escala de 0 a 5 em que 0 salta as sequências cinemáticas e 5 assiste a todas as sequências cinemáticas com atenção).

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

Considera que a narrativa é um elemento importante nos videojogos?

- ☐ Sim, considero.
- ☐ Não, não considero.

Porquê? _____

Conhece o jogo *Heavy Rain* lançado para a plataforma *Playstation*?

- ☐ Sim, conheço.
- ☐ Não, não conheço.

Já alguma vez jogou *Heavy Rain*, lançado para a plataforma *Playstation*?

- ☐ Sim, já.
- ☐ Não, nunca.

Na sua opinião quais os elementos que fazem com que um jogador se interesse por este título? Ordene por ordem crescente de 1 a 4 importância em que 1 corresponde a Muito Importante e 4 corresponde a Nada Importante.

- ☐ Narrativa (história do jogo)
- ☐ Gráficos
- ☐ Som
- ☐ Jogabilidade com base nos *Quick Time Events* – ações rápidas



Quais foram as sensações que sentiu ao jogar *Heavy Rain*?

- ☐ Ansiedade
- ☐ Medo
- ☐ Felicidade
- ☐ Tristeza
- ☐ Adrenalina

Sabia que o jogo *Heavy Rain* possui mais do que um final, dependendo das escolhas do jogador?

- ☐ Sim, sabia.
- ☐ Não, não sabia.

No caso de ter conhecimento da existência de vários finais para o jogo, quantos finais diferentes jogou?

- ☐ 1 final.
- ☐ 2 finais.
- ☐ 3 ou mais finais.

Qual o último jogo que se lembra de ter jogado em que tenha gostado da narrativa/história do jogo: _____

Refira três dos seus jogos favoritos: _____

Obrigado pela Colaboração!

Índice Remissivo de Videojogos

Battlefield (2013). EA Games;
Call of Duty (2009). Activision;
Dark Souls (2011). Bandai Namco;
Doom (2005). Bethesda;
Fahrenheit (2005). Quantic Dreams;
Fifa 17 (2016). EA Games;
Gone Home (2013). Fullbright, Majesco Entertainment;
Grand Theft Auto 5 (2013). Rockstar Games;
Heavy Rain (2010). Quantic Dreams;
Max Payne (2001). Remedy Entertainment;
Metal Gear Solid (1998). Konami;
Myst (1993). Ubisoft;
Pac-Man (1980) Namco;
Resident Evil VII (2017). Capcom;
Ryse: Son of Rome (2014). Crytek;
Space Invaders (1978). Midway Games;
Super Mario (1983). Nintendo;
Super Mario World (1990) Nintendo;
Syberia (2002) Microids;
Tetris (1964);
The Last of Us (2013). Naughty Dog;
The Sims (2000). Eletronic Arts;
Uncharted (2007). Naughty Dog;
Zork (1980). MIT.